«Компьютерное Обозрение» представляет «Продукт года 2002». с. 22

В ПОДАРОК КОВРИК FLATRON™



№ 1–2 (50) ЯНВАРЬ–ФЕВРАЛЬ 2003

«ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2002» – ЛУЧШИЕ ИГРЫ В 20 НОМИНАЦИЯХ

ИГРЫ НА ЭКСПОРТ: НОВЫЕ УКРАИНСКИЕ ПРОЕКТЫ



КАЧЕСТВЕННЫЙ ЗВУК НА ПК: ВЫБИРАЕМ КОЛОНКИ И АУДИОКАРТУ

ПОЧЕМ ГИГАГЕРЦ? СУПЕРТЕСТ 30 СОВРЕМЕННЫХ ПРОЦЕССОРОВ

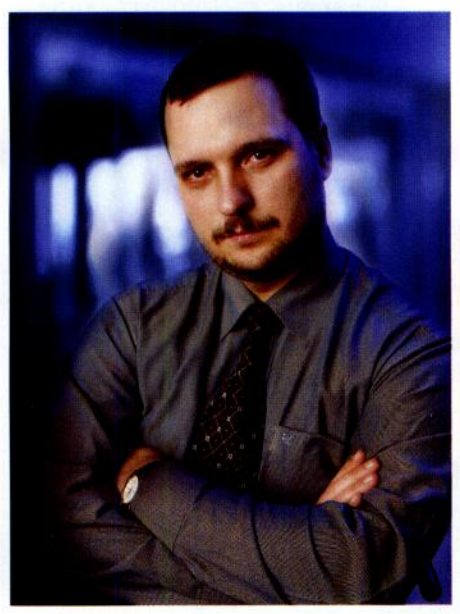
БОНУС: ВСЕ О РАЗГОНЕ



РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА: ЖУРНАЛ БЕЗ ДИСКА – 6,30 ГРН, ЖУРНАЛ С ДИСКОМ – 10,50 ГРН



• WWW. ITC. UA • WWW. GAMMER. NET •



Наши игры

Традиционно треть первого в новом году номера «Домашнего ПК» посвящена компьютерным играм. «Виной» тому — большое число интересных продуктов, появляющихся в магазинах в середине декабря, на который приходится пик рождественских продаж.

И в этом году мы не отошли от традиции, но в то же время набор игровых проектов в номере, который вы держите в руках, во многом уникален. Сегодня в разделе «Игротека» пять игр, созданных и изданных в России, причем три из них получили почетный знак «Выбор редакции» (!), одна разработанная в Украине программистами из луганской «Меридиан 93» и выпущенная в Германии. Кроме того, в очередной статье из серии «Игры на экспорт» знакомим вас с тремя новыми украинскими компаниями, занимающимися разработкой игр для ПК. Ну а если посмотреть на свежий выпуск ДПК-CD, то среди представленных на нем shareware-игр львиная доля создана в СНГ. При этом мы не подбирали продукты для первого номера специально, просто и Россия, и Украина в прошлом году продемонстрировали впечатляющий рост в этом секторе IT-рынка, и содержание нынешнего выпуска «Домашнего ПК» отражает плоды данного роста.

Новые компании-разработчики сегодня появляются как грибы после дождя. Число проектов категории А, создаваемых в СНГ, уже перевалило за полсотни. Компании «1С», «Руссобит-М», GSC Game World уже зарекомендовали себя на международной арене как серьезные издатели и разработчики, готовые на равных конкурировать с ведущими западными фирмами. Качество, увлекательность и уникальность отечественных игр получили закономерное признание геймеров всего мира, стоит вспомнить хотя бы феноменальный успех «Ил-2. Штурмовик» и «Казаков». И если в России переломным годом для индустрии компьютерных игр был 2001-й, а сейчас начинают осваиваться уже смежные рынки – игр для консолей нового поколения, мобильных телефонов и PDA, то в Украине именно прошедший, 2002-й стал наиболее удачным в этом плане.

Причины здесь вполне очевидны. В первую очередь, это определенные успехи в борьбе с компьютерным пиратством, даже несмотря на некоторые перекосы и несуразности, имевшие место на данном этапе антипиратской кампании. Во-вторых, толчком к развитию украинского игрового рынка послужил и проявившийся во второй половине 2002 интерес российских издателей к нашей стране, усилия на этом фронте «Руссобит-М» и «1С» дали свои результаты. В-третьих, стоит отметить и активизацию украинских издателей, прежде всего «Мультитрейд». Ну и конечно, серьезным фактором, «подталкивающим» украинские компании, стал успех на международном рынке GSC Game World, который вселяет надежду в сердца разработчиков.

Интересно, что, по мнению некоторых западных экспертов, Украина сейчас выходит на одно из ведущих мест в Восточной Европе по разработке программного обеспечения, в первую очередь игрового. Честно говоря, мы почувствовали это и сами, ведь ни один из последних номеров «Домашнего ПК» не обходился без статей об украинских игровых компаниях, и мы надеемся, что в грядущих выпусках мы познакомим вас с новыми именами на нашем рынке.

Что ж, приятного вам знакомства с новинками отечественного игростроения и другими материалами этого номера «ДПК». Мы постарались сделать его максимально разнообразным и интересным.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 1–2 (50), ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2003



ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ. ОБЗОР НОВИНОК

Представляем вашему вниманию очередной обзор новинок цифровых фотоаппаратов. Обращаем внимание читателей на то, что тестовые снимки и полная таблица характеристик описанных моделей находятся на диске, идущем в комплекте с журналом.

с. 50

НА ОБЛОЖКЕ



МУЗЫКАЛЬНАЯ АКУСТИКА С БАСОМ

В современных домашних ПК узким местом при воспроизведении звука уже являются не сами аудиоплаты, выдающие звучание заведомо высокого качества, а подключенные к ним колонки. Именно поэтому мы решили провести тестирование акустических систем 2.0/2.1 среднего и верхнего ценового диапазона.

с. 38

ПОЧЕМ ГИГАГЕРЦ? ЦЕНА И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ 30 СОВРЕМЕННЫХ ПРОЦЕССОРОВ

Два года назад в тесте процессоров мы задались вопросом «Почем мегагерц?». Кажется, с тех пор прошло совсем немного времени, а в нынешнем тесте счет идет уже на гигагерцы.

с. 44

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

Игротека

ПРОДУКТ ГОДА КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ 2002

с. 22

ПРОДУКТЫ ГОДА: ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Специальная, подготовленная эксклюзивно для читателей «Домашнего ПК», версия материала «Компьютерного Обозрения», посвященного акции «Продукт года 2002», в рамках которой были выбраны лучшие из лучших устройства и программы, вышедшие в 2002 г.

БЕЗ ПРОВОДОВ

В этом материале мы познакомимся с беспроводными продуктами от Logitech – Web-камерой и джойстиком, т. е. устройствами, до недавних пор намертво привязанными к ПК.

с. 56

с. 98

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»

«Космические рейнджеры» – очень оригинальная смесь, состоящая из многих элементов. Это и пошаговые бои звездолетов в открытом космосе, и аркадные сражения a la Star Control в гиперпространстве, и экономический симулятор галактического торговца, и квест, и многое-многое другое.

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.





ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 1–2 (50), январь–февраль 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.



Цена свободная
Подписной индекс: без компакт-диска – 23679, с компакт-диском – 22615 в Каталоге изданий Украины

Тираж 25300 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 249 6357
(044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itc.ua



Редакция благодарит модельное агентство KARIN за помощь в оформлении номера



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
Городская курьерская служба
(044) 490-9091
«Саммит»
(044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис»
(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 92-6064
«Донбасс-Информ»
(0623) 45-1594
«Идея»
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.»
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266

ЛЬВОВ
«Деловая пресса»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Фактор»
(0322) 41-8391

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
«Аслан»
(05549) 4-6303

ОДЕССА
«МиМ»
(0482) 37-5264

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс»
(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХЕРСОН
«Кобзарь»
(0552) 22-5218

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.»
(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Техническая книга»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2003 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582


ТЕБЕ ЗНАЮТЬ У МАЙБУТНЬОМУ


OLYMPUS
CAMEDIA
DIGITAL CAMERA
C-50 ZOOM
3X

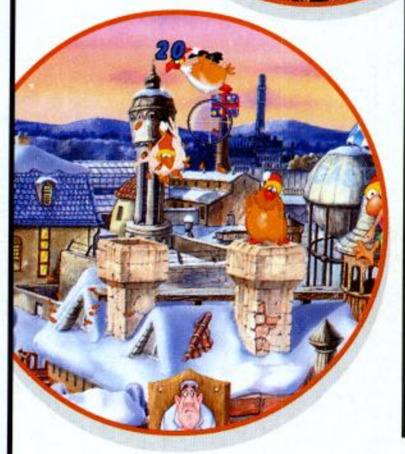


www.samsung.ua

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2003







Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком 


SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
Цифровой феномен
CD-RW DRIVE
DVD-ROM
SAMSUNG
DVD DRIVE
CD-RW DRIVE
Лидер по продажам оптических приводов на рынке Украины, Samsung Electronics предлагает новое оптимальное решение – COMBO. COMBO – это все мультимедийные возможности в одном устройстве. Samsung SM-332 (CD-RW + DVD-ROM) со скоростной формулой 32x10x40 + 16 и самым большим буфером памяти 8 Мб в своем классе так же хорошо читает и записывает диски CD-R-RW, как и проигрывает DVD. COMBO Drive открывает для Вас качественно новые возможности для работы и творчества.
Samsung SM-332 – цифровой феномен от Samsung.
Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000
(звонки по Украине бесплатные)
www.samsung.ua
SAMSUNG



99 долл. или 129 евро – отличная стартовая цена за это маленькое чудо

НОВЫЙ НАРЯД GBA

Наконец-то Nintendo прислушалась к мнению масс, привыкших играть в поездках и путешествиях. Всем хорош был портативный Game Boy Advance, но тускловатый экран не давал ощущения комфорта при игре в условиях недостаточной освещенности.

Данная проблема решена в новой модели, получившей название Game Boy Advance SP. Но список приятных нововведений, которыми «специальный» GBA будет отличаться от стандартного, этим не исчерпывается.

Ионолитиевые аккумуляторы, подобные тем, которыми комплектуются мобильные телефоны, обеспечат 18 часов игры без подсветки экрана или 10 – с нею. Время перезарядки – 3 часа. Карманная игровая система стала еще легче (масса – 143 г), при этом размеры экрана (40,8 × 61,2 мм) даже увеличились. Что касается внешнего вида, то новорожденный Game Boy абсолютно не похож на своего ближайшего родственника. Он скорее напоминает сверхминиатюрный ноутбук.

Game Boy Advance SP должна появиться в Европе и Америке в марте наступившего года.

ПОРТАТИВНОЕ ВИДЕО – ЭТО ЗДОРОВО

На январской выставке CES в Лас-Вегасе Microsoft представила публике платформу Media2Go. Неудивительно, что там же производители аппаратных средств анонсировали устройства, в основе которых лежит эта технология.

Среди них и широко известная своими мониторами компания ViewSonic, сообщившая о том, что подключается к инициативе Microsoft и Intel и начинает производить совершенно новые мобильные устройства – портативные видеопроигрыватели ViewSonic PVP (Portable Video Player). В них удачно сочетаются функциональные особенности MP3-jukebox, портативного DVD-плеера и цифрового фотоальбома. Жесткий диск, которым оснащен PVP, имеет достаточный объем (10 GB) для размещения примерно семи часов видео. Понятно, что ожидать от этого проигрывателя огромного экрана не стоит – его диагональ составляет 3,5 дюйма, а разрешение 320 × 240.



С хорошим фильмом и дорога покажется короче

Мультимедиа-ресивер от HP. Беспроводная версия

ЕЩЕ ОДИН ШАГ НА ПУТИ К «ЦИФРОВОМУ ДОМУ»

Выставка Consumer Electronics Show, традиционно проходящая в Лас-Вегасе во вторую неделю января, – настоящий кладезь сообщений о новинках в сфере применения информационных технологий в быту. Так, на последнем шоу Hewlett-Packard предложила интересное решение, предназначенное для тех, кто желает добиться большего удобства в работе с мультимедийными файлами, хранящимися на их домашних компьютерах, тем самым объединяя ПК и аудиовидеотехнику в единый комплекс.

HP Digital Media Receiver 5000 позволяет «отдохнуть» стандартным компьютерным устройствам ввода – клавиатуре и мыши. Пользователю достаточно взять в руки пульт дистанционного управления, «перелистать» музыкальные и графические файлы на жестком диске компьютера и отдать приказание воспроизвести их на экране телевизора или при помощи музыкального центра. Связь осуществляется через Ethernet или беспроводную домашнюю сеть стандарта 802.11b. Соответственно, ресивер будет выпускаться в двух вариантах: en5000 (Ethernet) с ориентировочной ценой $199 и ew5000 (беспроводной) по цене $299.

Digital Media Receiver 5000 должен появиться в американской рознице и онлайновых магазинах в марте 2003 г.

Экран растет, толщина уменьшается



17 ДЮЙМОВ И ЕЩЕ ОДИН

Компании Apple по штату положено не только «думать иначе» (Think different), но и действовать «отлично от других». Любое устройство, вышедшее «из-под пера» ее инженеров, технологов и дизайнеров, обязательно содержит изюминку, которой не могут похвастать другие.

В новой модели из линейки ноутбуков PowerBook G4, представленной на выставке MacWorld, впервые в мире используется 17-дюймовый дисплей, причем не простой, а широкоформатный, поддерживающий разрешения до 1440 × 900. Это самая мощная машина из всех ноутбуков от Apple. Она оснащена процессором PowerPC G4 1 GHz, быстрой видеокартой на чипе от NVidia, комбо-приводом CD-RW/DVD-ROM.

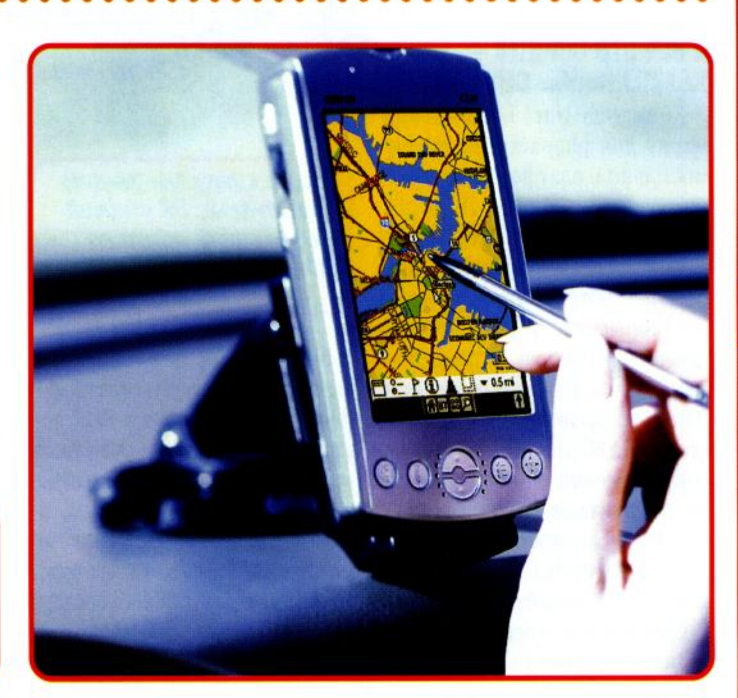
Суперэлегантность и изящество – так можно охарактеризовать впечатления от просмотра первых изображений нового ноутбука. Корпус, выполненный из легкого и прочного алюминиевого сплава, имеет толщину всего один дюйм (2,54 см), а по своей массе (3,09 кг) 17-дюймовая модель PowerBook G4 даст фору многим 15- и 16-дюймовым конкурентам.

СПУТНИК, С КОТОРЫМ НЕВОЗМОЖНО ЗАБЛУДИТЬСЯ

Если компания, занимающаяся выпуском систем GPS, представляет новый карманный компьютер, как вы думаете: какая функция будет в нем самой важной? Разумеется, возможность определения положения самого устройства и его владельца на местности. Именно таков КПК Garmin iQue 3600 с ОС Palm OS 5 и встроенным GPS-приемником.

По оснащенности этот аппарат может поспорить с самыми функциональными Palm-совместимыми КПК от Sony. Он оборудован качественным цветным экраном с разрешением 320 × × 480 пикселов, 32 MB оперативной памяти, может проигрывать MP3-файлы. Точность определения координат, которую обеспечивает устройство, составляет примерно 4,5 метра. В комплекте с устройством поставляются карты Северной и Южной Америки, Европы, а также некоторых стран Тихоокеанского региона. Стоимость КПК в США составляет менее $600.

Нарисовать карту местности может любой КПК, но только iQue 3600 укажет на ней ваше местоположение





Владельцы Motorola V600 получат в свое распоряжение встроенный фотоаппарат

MOTOROLA В ЦВЕТЕ

Компания Motorola представила новую линейку мобильных телефонов стандарта GSM, которая появится на прилавках магазинов в 2003 г. Все они комплектуются цветными дисплеями. Самая интересная, конечно же, старшая модель – V600, оснащенная встроенной камерой. Такой же возможностью обладают и два других камерафона – E365 и V295. Молодежный имиджевый телефон E380 отличается оригинальной конструкцией с полупрозрачным флипом, закрывающим весь корпус. Средний класс в новой линейке представлен аппаратом C350 с дисплеем, способным отображать 4096 цветов, а новая версия смартфона Motorola A388c имеет великолепный 65000-цветный экран.

Motorola уверенно смотрит в будущее, уже сегодня демонстрируя аппараты для работы в сетях следующего поколения. Новая модель T725 предназначена для сетей EDGE (дальнейшее расширение стандарта GSM, обеспечивающее более высокие скорости передачи данных, чем GPRS), а A835 – уже второй в линейке Motorola 3G-телефон стандарта UMTS.



Sony Clié NZ90 – первый КПК с высококачественной цифровой камерой

КПК ДЛЯ ФОТОГРАФОВ

Компания Sony уже довольно давно выпускает карманные ПК со встроенной камерой, но все они меркнут перед новым PDA Sony Clié NZ90. Это устройство оборудовано полноценным 2-мегапиксельным цифровым фотоаппаратом со вспышкой, а также возможностями настройки, до сих пор присущими хорошим «мыльницам» среднего класса: двукратное цифровое увеличение, выбор режима работы вспышки и баланса белого, ручная настройка экспозиции. Максимальный размер фотоизображения, которое можно получить с помощью этой камеры, составляет 1600 × × 1200 точек.

Новый КПК работает под управлением Palm OS 5, оснащен процессором с частотой 200 MHz, 16 MB памяти, цветным дисплеем с разрешением 320 × 480 пикселов. Он способен проигрывать музыку в формате MP3 и видео в формате MPEG-4. Предполагаемая розничная цена этого чуда техники составляет около $800.

А ВМЕСТО СЕРДЦА – ПЛАМЕННЫЙ... CENTRINO

Компания Intel представила марку для разработанной ею мобильной платформы нового поколения – Centrino. Этим логотипом будут маркироваться КПК и другие портативные устройства, объединяющие все три составные части платформы: процессор Pentium M, ранее известный под кодовым названием Banias, беспроводной интерфейс стандарта 802.11 (Wi-Fi), а также сопутствующие чипсеты. Модели, содержащие только процессор, но не имеющие беспроводного интерфейса, по-прежнему остаются с наклейкой Pentium M.

Ожидается, что первые продукты на базе Centrino появятся до конца текущего полугодия. Учитывая популярность платформ Intel у производителей КПК, наверное, стоит ожидать очередной волны новых относительно недорогих устройств с высокопроизводительным беспроводным интерфейсом Wi-Fi, которые будет нетрудно распознать благодаря «сердечку» с хорошо знакомым всем логотипом Intel Inside.



Ближе к лету мы увидим портативные ПК с новой инкарнацией логотипа Intel Inside



Компактность без ущерба для качества

ОДНОГО ПОЛЯ ЯГОДКИ

Компании Pentax и Casio практически одновременно выпустили компактные камеры, размером с визитницу, оснащенные 3,2-мегапиксельной ПЗС-матрицей и объективом с переменным фокусным расстоянием, позволяющим проводить 3-кратное масштабирование изображения.

Pentax дала новорожденной имя OptioS, модель от Casio получила название Exilim EX-Z3. Оба устройства снабжены оптической системой Pentax весьма оригинальной конструкции. Для обеспечения компактности аппаратов в «походном» состоянии часть линз объектива вынесена за пределы оптической оси. После включения устройства и выдвижения телескопических цилиндров объектива линзы возвращаются на законное место.

OptioS имеет габариты 83 × × 52 × 20 мм и массу 115 г, Exilim EX-Z3 чуть крупнее – 87 × 57 × 22,9 при массе 126 г. Кроме того, в комплект последней входит док-станция.

Обе камеры снабжены встроенной памятью емкостью около 10 MB, многорежимной вспышкой и позволяют сохранять короткие видеоклипы со звуком.

MSI 8Xtreme Match

Самая быстрая комбинация AGP 8X

MSI первая в мире компания-производитель VGA* карт и Top 3 производитель материнских плат. С серией 8Xtreme VGA карт и материнских плат от MSI вы получаете самую высокую производительность AGP 8X.

Быстрее, Выше, Лучше

MSI 8Xtreme Series

- Удваивает полосу пропускания графики до 2.1 Гб/сек.
- 8Xtreme это супер скорость для живого изображения и графики.
- Максимизирует мощность материнской платы и графической карты.
- Более высокая частота кадра, более высокое качество и точность воспроизведения.
- Для следующего поколения цифрового медиа, игровых и бизнес приложений.
- Войдите в мир MSI 8Xtreme, производителя графических карт № 1.

* "...MSI производитель № 1 в мире VGA карт по количеству единиц отгрузки в Тайване..."
~ из "Goldman Sachs Global Equity Research 23 мая 2002г."

8Xtreme Series
Extreme the Power of AGP 8X!!!
www.8xtreme.com

New **GNB Max-FISR** Intel® E7205 Granite Bay + ICH4



845PE Max2 Intel® 845PE chipset



KT4Ultra-FISR VIA® KT400 chipset



K7N2G NVIDIA® nForce™ 2+MCP2 chipset









ASN COMPUTERS
Tel: 044-241-4014
Fax: 044-241-4044
www.asn.com.ua



SPIN WHITE
Tel: 044-463-5997
Fax: 044-463-5998
www.spin-w.com



MTI
Tel: +380 44 4583856, 4583873, 2417334, 2417333, 4580034
Fax: +380 44 4580037
www.mti.ua



Это ярмарки краски...

В течение трех дней (20–22 декабря 2002 г.) киевский Дворец спорта был центром притяжения для всех, кто принял решение жить в «цифровом доме». Именно такую философию исповедуют нынче главный идеолог новогодней компьютерной ярмарки – корпорация Intel и ее партнеры по организации этого мероприятия – Samsung и Microsoft.

Уже в четвертый раз своеобразный компьютерный гипермаркет гостеприимно распахнул свои двери перед потребителями. По всем показателям Ярмарка–2002 превзошла своих предшественниц.

Очень приятно отметить, что все больше и больше наших соотечественников всерьез интересуются внедрением цифровых технологий в свой быт. Об этом свидетельствует количество посетителей – более 40 тыс., что на 9 тыс. больше, чем в прошлом году. Да и возможности для выбора оказались богаче. 43 компании (против прошлогодних 32) предложили потенциальным покупателям новые персональные компьютеры, периферию, цифровые устройства. Общее число проданных компьютерных систем превысило тысячу (порядка 550 год назад), причем 55% из них были оснащены процессорами Intel Pentium 4.

Так может ли мощный компьютер стать лучшим подарком под елку? Ответ смотри ниже.

Yes.

Молодое поколение выбирает «цифровой дом»! Что же заинтересовало этих детишек и их родителей? Фотокамера, новый монитор, а может, интересная игра?

Для домашнего компьютера имеет значение не только «начинка», но и внешний вид. Каждому хочется, чтобы новая машина хорошо вписалась в интерьер его жилища

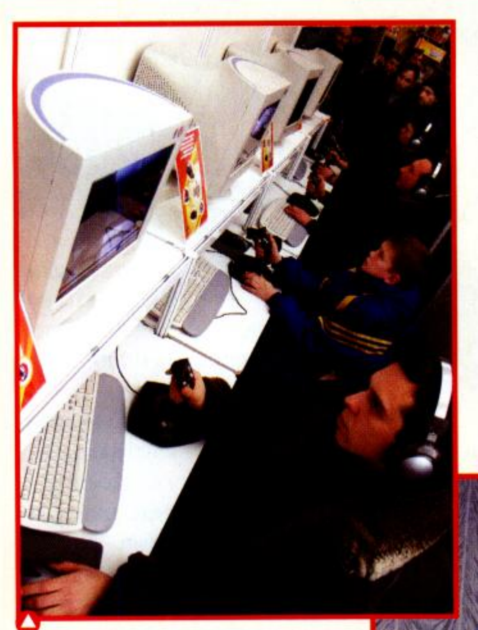


Компания «Навигатор» побила все рекорды. Ей удалось продать 137 компьютерных систем. И еще более ста машин были приобретены в ее магазине по купонам, полученным на ярмарке



На трех шоу-площадках практически в режиме нон-стоп проходили конкурсы и демонстрации, предполагавшие активное участие посетителей. Напряжение достигло апогея, когда в последний день ярмарки была проведена лотерея. Главный ее приз – персональный компьютер с процессором Pentium 4 от Intel попал в хорошие руки. Его счастливым обладателем стал студент факультета информатики и вычислительной техники КПИ Роман Сухан

Новогодняя компьютерная ярмарка Intel – это не только покупки и продажи. Это праздник высоких технологий со всеми присущими ему атрибутами – подарками, призами, забавами, развлечениями, эффектными девушками



«Ил-2. Штурмовик» по-прежнему остается лучшим авиасимулятором. В трехдневном турнирном марафоне приняла участие вся элита киевских мастеров воздушного боя. В жесточайших боях победу одержал Станислав Дудник, за что и был награжден джойстиком Logitech Wingman Strike Force 3D от компании DataLux

На площадке «Игрового шоу», организованного редакцией журнала «Домашний ПК» при технической поддержке компаний e.verest (игровые ПК) и DataLux (игровые контроллеры Logitech), развернулись баталии между лучшими виртуальными пилотами, футболистами, мастерами шотгана. Настоящий фурор вызвала демонстрация грядущего суперхита S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Как бы там ни было, Unreal Tournament 2003 следует признать самой красивой и эффектной многопользовательской «стрелялкой». Посему неудивительно, что отбоя в желающих стать победителями «нереального турнира» не было. Главные призы – новейшие компьютерные мыши от Logitech и DataLux завоевали сильнейшие. А тем, кто в финале чуть-чуть не дотянул до первенства, достались диски с лицензионными играми

Microsoft Natural MultiMedia Keyboard 1.0A

Внимательные читатели, должно быть, обратили внимание на то, что в недавнем тестировании мультимедийных клавиатур отсутствовали продукты одного из лидеров «клавиатуростроения» – Microsoft. Дело в том, что в то время как раз происходила «смена поколений» – компания анонсировала выпуск новой линейки устройств, которые, к сожалению, просто не успели к нам доехать.

Данная клавиатура в целом повторяет удачный дизайн Microsoft Natural Keyboard (то же разделение основного блока на две части и «горб» между ними, благодаря чему снимается напряжение кистей рук во время работы), но с одним существенным «дополнением» – набором мультимедийных клавиш для открытия ряда стандартных папок, запуска Internet-приложений и управления медиаплеером (заметим, что они различаются очень продуманным расположением), установленным как «используемый по умолчанию». Кроме того, под логотипом Microsoft расположились малозаметные кнопки *Calculator*, *Log off* и *Sleep*, чьи названия говорят сами за себя.

Кроме того, все функциональные клавиши имеют двойное значение, переключаемое с помощью кнопки *F Lock*. Дополнительные функции – работа с офисными приложениями (Undo/Redo, New/Open/Close/Save и т. д.).

Программное обеспечение, идущее в комплекте с клавиатурой, позволяет переназначать по своему усмотрению все мультимедийные и функциональные клавиши. Так что, например, практически невостребованную в наших краях кнопку *Messenger* вполне можно «заставить» запускать – ICQ.

В целом, клавиатура производит чрезвычайно приятное впечатление, единственным же потенциальным минусом можно назвать, как это ни странно, только эргономичный дизайн – вполне вероятно, что пользователю, не имеющему опыта работы на такой клавиатуре, придется некоторое время приспосабливаться к непривычному расположению клавиш.■

Цена – $39
Продукт предоставлен компанией GEROY Corporation: тел (044) 228-7880
Рейтинг



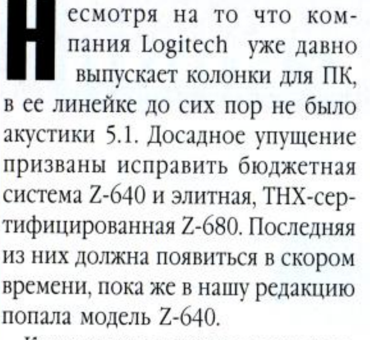
ЗА Эргономичный дизайн, удобное управление медиаплеером, двойное значение функциональных клавиш

ПРОТИВ Осваивание эргономичной клавиатуры требует определенного времени

ВЕРДИКТ Новая модель от законодателя мод в области клавиатур весьма впечатляет



Logitech Z-640



Несмотря на то что компания Logitech уже давно выпускает колонки для ПК, в ее линейке до сих пор не было акустики 5.1. Досадное упущение призваны исправить бюджетная система Z-640 и элитная, THX-сертифицированная Z-680. Последняя из них должна появиться в скором времени, пока же в нашу редакцию попала модель Z-640.

Как следует из названия, это расширенная до 5.1 акустика Z-540, с которой мы познакомились летом прошлого года. Тот же весьма симпатичный внешний вид, тот же высококачественный двухкамерный сабвуфер – по большому счету, отличается система только центральным сателлитом. Все динамики можно как устанавливать на столе, так и монтировать на стену. На центральном расположены органы регулировки: включение/выключение питания, общая громкость, уровень звука тыловых и фронтального динамиков, кнопка включения псевдотрехмерного режима звучания matrix. Здесь же размещается выход на наушники.

Мощность системы по сравнению с Z-540 возросла незначительно и составляет 51 Вт RMS. Из них 23,5 Вт приходится на сабвуфер, и 27,5 (5×5,5 Вт RMS) – на сателлиты. В комплект поставки входит адаптер для подключения акустики к игровым консолям, снабженным разъемом stereo RCA audio, – Sony PSOne, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox и Nintendo GameCube.

Прослушивание Logitech Z-640 оставило у нас хорошее впечатление. Ударные четкие басы, характерные для Z-акустики, сочетаются в этой системе с довольно детальными средними частотами, правда, высоких традиционно не хватает. Да и мощности достаточно лишь для персонального просмотра DVD-фильмов. Смущает и цена Z-640. Почти на $30 дешевле сейчас можно приобрести неплохую систему 5.1 от Creative – Inspire 5.1 5300, которая, хоть и снята с производства, все еще есть в продаже. ■

ЗА Неплохой дизайн; отличная конструкция сабвуфера; мощные басы

ПРОТИВ Некоторая нехватка высоких; небольшая мощность; высокая цена

ВЕРДИКТ Первая система 5.1 получилась у Logitech вполне достойной, но за ту же сумму можно приобрести более совершенную акустику

Цена – $115
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
Рейтинг
★★★★☆

Creative Nomad Zen

Двадцать гигабайт – вот ключевое словосочетание для описания нового продукта компании Creative. Достаточно его произнести, и уже невзирая на другие достоинства и недостатки всякому становится очевидно: Zen – это вещь.

20 гигабайт – именно такого объема HDD несет на своем борту это небольшое устройство, размерами ненамного превышающее пачку сигарет. Однако, как гласит известная поговорка, славен он не только этим. Новый плеер серии Nomad продолжает добрую традицию своих предшественников и радует слушателя отличным звучанием, хорошей комплектацией и качеством изготовления. Для заполнения такого огромного количества памяти предусмотрена поддержка скоростного интерфейса Firewire и обычного USB 1.1.

Графический интерфейс, отображаемый на небольшом LCD-экране, и рычаг управления типа jog-dial позволяют быстро осуществлять навигацию по большой музыкальной библиотеке (а ведь это могут быть тысячи композиций!), сортировать их по исполнителю, альбому, жанру и составлять собственные плей-листы. Кроме этого, существуют и другие элементы управления: кнопки *Play/Stop, Forward/Backward*, переключение между текущей песней и всей коллекцией, управление громкостью.

Zen поддерживает полный набор эффектов EAX, среди которых различные режимы реверберации, графический эквалайзер, замедление/ускорение воспроизведения и динамический ограничитель громкости. Обескураживает лишь тот факт, что воспользоваться ими можно только поодиночке.

Для того чтобы не сортировать композиции после загрузки вручную, прямо в устройстве (это довольно утомительная процедура) предусмотрены синхронизация с PC и управление содержимым плеера с помощью программы Creative PlayCenter. Здесь есть возможность изменять параметры композиций «оптом», кодировать в mp3 аудиодиски и совершать множество других крайне полезных действий. Кроме того, в память плеера можно помещать произвольные файлы – для этого производители поставляют отдельную утилиту Creative File Manager. «Закачанная» ею информация в *Music Library* не попадет и в основном меню устройства никак не отобразится. ■

Цена – $400
Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev: тел. (044) 461–9670
Рейтинг
★★★★☆



ЗА Громадный объем памяти; великолепное качество звука; хорошая поддержка

ПРОТИВ Плохо продуманный интерфейс; слабая подсветка экрана; отсутствует функция записи

ВЕРДИКТ Отличная находка для настоящих фанатов mp3

Logitech MOMO Racing

Вышедший уже сравнительно давно руль MOMO Force, хоть и обладает великолепными качествами, все же не может быть назван «рулем для всех» – несмотря на то, что его стоимость уже снизилась примерно до $160, она все равно оказывается не по карману большинству поклонников автосимов. Ну что ж, на их улицу пришел долгожданный праздник: Logitech выпустила новую модель – MOMO Racing Wheel по более приятной для рядового игрока цене.

Основные отличия от своего предшественника: убраны кожаная обшивка рулевого колеса (баранка теперь выполнена из мягкой «нескользящей» резины), а металлические детали заменены на пластиковые. Благодаря такому решению, похоже, и удалось заметно снизить стоимость контроллера. В остальном же эти рули практически одинаковы – не считая строгого черного «окраса» торпеды (напомним, что у MOMO Force она вызывающе красного цвета), добавленной рукояти переключения скоростей и несколько измененной площадки с педалями. Да, и еще одно – к столу руль крепится уже тремя винтами (два – сверху, прикрытые специальной крышкой, и еще один – снизу). Зачем это сделано, не совсем ясно, поскольку и у предыдущей модели с «хваткой» все было в порядке... Впрочем, лишняя перестраховка не помешает – эффекты обратной связи у MOMO Racing, традиционно для всех рулей от Logitech, очень сильны.

Подставка с педалями широкая и устойчивая, ход у педалей большой, пружины мягкие, но не слабые. Рукоять переключения скоростей достаточно удобная, но если бы ее набалдашник также был выполнен из мягкой резины, было бы еще лучше. Но это все мелкие недостатки, в целом же, можно сказать, что руль определенно «удался» – по субъективным ощущениям, от старого MOMO Force эта модель отличается только резиновым покрытием баранки.

Отдельного упоминания достойно чрезвычайно любопытное решение проблемы проскальзывания площадки с педалями на ковровом покрытии: на обращенной к полу части имеется специальная убирающаяся панель со множеством маленьких шипов. ■

Цена – $120
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
Рейтинг ★★★★★

ЗА Оригинальный дизайн от MOMO; удобные педали
ПРОТИВ Сравнительно высокая цена
ВЕРДИКТ Серьезный конкурент для Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel

Microsoft Optical Mouse Blue

Microsoft является законодателем мод не только в программном обеспечении, но и в аппаратном. Подтверждение тому новая оптическая мышь Blue, призванная украсить рабочий стол и сделать нашу жизнь более радостной, как об этом говорит сама Microsoft. Но мы – люди технические, прагматичные по натуре, и рассуждения о высокой «мышиной» моде нас не слишком заботят. Хотя Optical Mouse Blue действительно выглядит неплохо, и светится у нее лишь окошко в задней части, которая прикрывается ладонью, а не полупрозрачное колесо прокрутки (вот это бы раздражало по-настоящему!).

Что нас больше всего интересует в мышках, это их «поведение» в работе и играх. Итак. С оптикой у Blue все в порядке, точность позиционирования отменная и при резких движениях курсор (или прицел) не теряется. Скользит по тряпичному коврику отлично (а именно, тряпичный лучше всего подходит для оптических мышей, других вариантов на нашем рынке нет). Optical Mouse Blue очень легкая, держать ее удобно, и благодаря классической форме она одинаково хорошо подходит для активных игр любых жанров. Но есть и некоторые недостатки: очень быстро нажимать на клавиши не так удобно, как, скажем, в случае с Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A или Logitech MX. Такова специфика механики и формы кнопок, к тому же сказывается их высокая посадка. Другая проблема может стать более серьезной для игроков: колесо прокрутки скользит практически беспрепятственно, к тому же нажимается оно слишком легко, так что с ним придется быть поосторожнее. Впрочем, для работы это не так уж плохо – меньше усилий затрачивается на прокрутку документов и больше желания появляется задействовать среднюю кнопку (ту, что под колесиком). Жаль, конечно, что нет дополнительных кнопок, как у IntelliMouse Optical 1.1, обладающей похожей формой. В итоге, из всех доводов в пользу Blue перед вышеперечисленными конкурентами остается только один: ее внешний вид, но это уже дело вкуса. ■

ЗА Симпатичный внешний вид, отличная оптическая система
ПРОТИВ Всего лишь три кнопки, слишком чувствительное колесо прокрутки
ВЕРДИКТ Стильная штучка, но за такие деньги можно приобрести и более удачную модель

Цена – $28
Продукт предоставлен компанией Microsoft, www.microsoft.com/rus
Рейтинг


Компьютеры и лучшие



<table>
<tr><th>Процессор</th><th>Intel</th><th>AMD</th></tr>
<tr><td>Intel Celeron 1,2 GHz</td><td>$55</td><td></td></tr>
<tr><td>AMD Duron 1,2 GHz</td><td></td><td>$38</td></tr>
<tr><td>Материнская плата</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Чипсет Intel i815EP (B-Step) для Celeron</td><td>$65</td><td></td></tr>
<tr><td>Чипсет VIA Apollo KT133A для Duron</td><td></td><td>$65</td></tr>
<tr><td>Память</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>256 MB PC133 SDRAM</td><td colspan="2">$30</td></tr>
<tr><td>Видеокарта</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>На чипе Radeon 9000, память 64 MB</td><td colspan="2">$65</td></tr>
<tr><td>Жесткий диск</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>40 GB, 7200 об/мин</td><td colspan="2">$85</td></tr>
<tr><td>Монитор</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>17" 1280 × 1024 @ 65 Hz</td><td colspan="2">$160</td></tr>
<tr><td>Оптический дисковод</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>CD-ROM 52X</td><td colspan="2">$25</td></tr>
<tr><td>Аудиоплата</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Leadtek WinFast 6X</td><td colspan="2">$18</td></tr>
<tr><td>Корпус</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex</td><td colspan="2">$25</td></tr>
<tr><td>Клавиатура</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>PS/2, Mitsumi, SVEN</td><td colspan="2">$8</td></tr>
<tr><td>Мышь</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>PS/2 A4Tech, SVEN, Genius</td><td colspan="2">$5</td></tr>
<tr><td>Флоппи-дисковод, кулер и пр.</td><td colspan="2">$25</td></tr>
<tr><td>Акустика</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2.0 SVEN SPS-611</td><td colspan="2">$25</td></tr>
<tr><td>Модем</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Внутренний PCI 56K V.90</td><td colspan="2">$20</td></tr>
<tr><td>Суммы для ПК на базе Intel и AMD</td><td>$611</td><td>$594</td></tr>
<tr><td>Принтер</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Epson Stylus C20, Canon S200</td><td colspan="2">$50–70</td></tr>
</table>

Двенадцать месяцев – это огромный срок для компьютерной индустрии, что хорошо видно по тем изменениям, которые претерпели наши «ПК месяца» в сравнении с первым номером «Домашнего ПК» за 2002 год. Цены на системы начального, среднего и высокого уровней остались неизменными, а вот производительность выросла по меньшей мере вдвое.

ПК начального уровня получил в два раза больше оперативной памяти и дискового пространства, в полтора раза более скоростной процессор и видеокарту, которая втрое быстрее и на порядок функциональнее, чем GeForce2 MX400. У ПК среднего уровня удвоилось быстродействие процессора и графического акселератора, в два раза вырос объем винчестера. ПК высокого уровня также прибавил в производительности, в игровых приложениях он стал быстрее более чем в два раза. Повторим, что цены при этом не изменились, то есть все названные улучшения мы получили как бы задаром. Конечно, никто не будет откладывать покупку ПК на целый год, и нас интересуют оптимальные варианты на сегодня или на ближайшее будущее. Именно такую информацию вы найдете в рубрике «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца»

Разрабатывая те или иные конфигурации, первоочередное внимание мы уделяем качеству комплектующих, соотношению их цены и производительности, а также сбалансированности готового решения. На последнем факторе хотелось бы остановиться особо, так как на практике его часто упускают из виду. К примеру, когда в доступный по цене ПК устанавливают мощнейший процессор, неизбежно страдает остальное оснащение, а значит, и функциональность ПК.

И право же, процессор – не единственный компонент, определяющий быстродействие. Конфигурации «ПК месяца» разрабатываются так, чтобы покупатель мог получить максимально универсальный компьютер, не выходя за рамки своего бюджета. Поэтому мы не предлагаем топ-моделей процессоров, а советуем сэкономить на них и приобрести привод CD-RW или более скоростную видеокарту. С другой стороны, мощности никогда не бывает слишком много, поэтому мы непрестанно «модернизируем» рекомендуемые конфигурации, вместо того, чтобы просто снижать на них цены по мере удешевления процессоров и видеокарт.

Так, система высокого уровня получила значительный прирост в быстродействии с установкой в нее Pentium 4 2,40B GHz, что вполне оправдывает разницу в цене относительно Pentium 4 2A GHz. К тому же в феврале ожидается очередное снижение цен на Pentium 4 и стоимость данной модели окажется примерно на том же уровне, где сейчас находится Pentium 4 2A GHz. Конечно, цены на процессоры Athlon XP тоже не стоят на месте, поэтому появятся еще более выгодные варианты для ПК среднего уровня. Но в случае с ПК высокого уровня процессоры AMD – не лучший выбор.

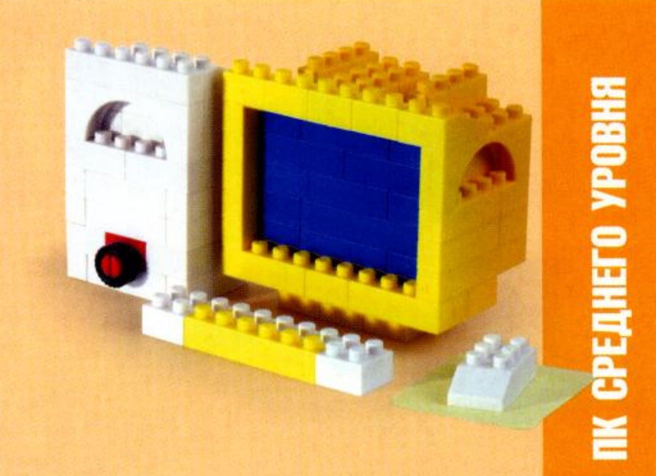
комплектующие: покупки месяца

Самые скоростные модели Athlon XP с поддержкой шины FSB 333 MHz стоят так дорого, что за эти же деньги можно найти лучший процессор от Intel. Да и производительность у них не настолько выдающаяся, чтобы переплачивать около $200 в сравнении с Athlon XP 2100+ (1,73 GHz). Полный «расклад» по ценам и быстродействию CPU приведен в материале «Почем гигагерц? Цена и производительность 30 современных процессоров».

Наша несбыточная мечта – перевести систему начального уровня на современную платформу. Однако пока это невозможно по экономическим соображениям. Например, память DDR SDRAM, конечно же, быстрее, чем обычная SDRAM, но чтобы остаться в рамках бюджета, скорее всего придется ограничиться 128 MB. А такого объема, мягко говоря, недостаточно для современного ПК. Аналогичная ситуация с видеокартой: приобретать более мощный процессор и на оставшиеся деньги какой-нибудь GeForce2 MX400 абсолютно бессмысленно. Текущая конфигурация ПК начального уровня не рассчитана на модернизацию, и в будущем вместе с процессором придется менять и память, и материнскую плату. Но, по всей видимости, такова судьба всех малобюджетных ПК.

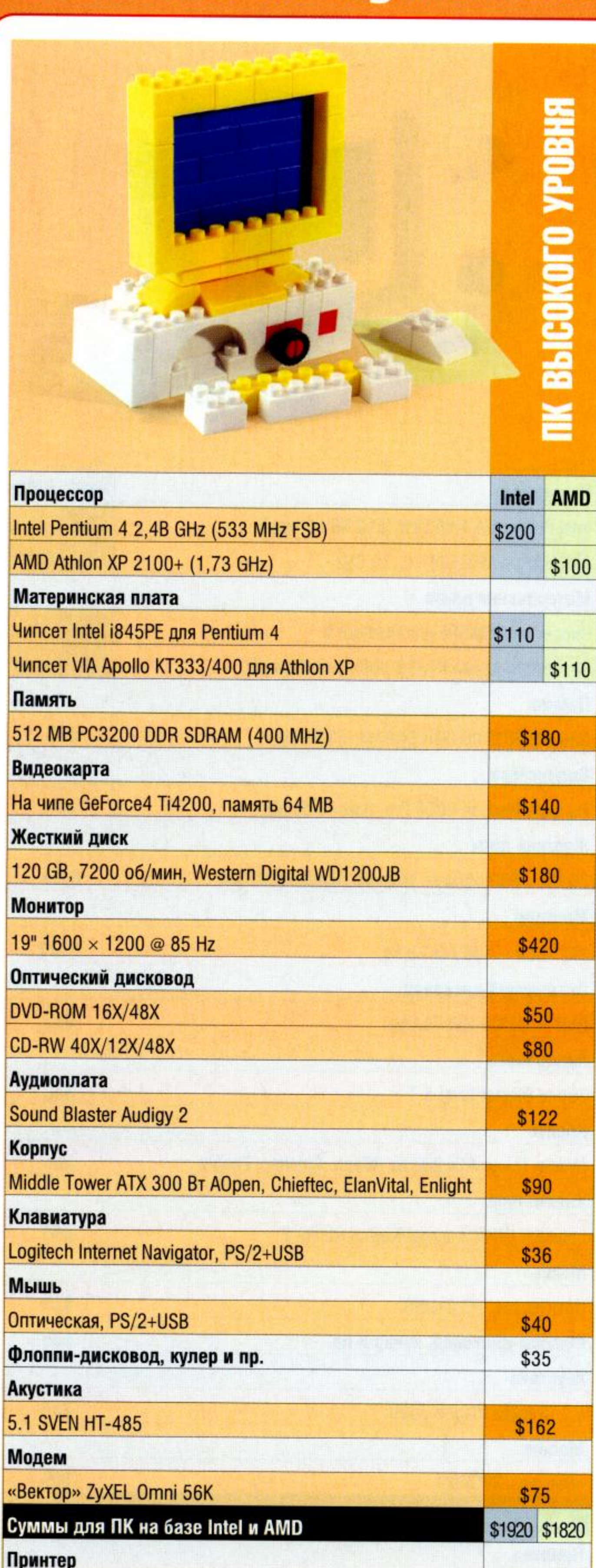
ПК среднего уровня наконец-то приобрел полную функциональность – там появился комбинированный привод DVD-ROM/CD-RW, благо цены на эти устройства стали весьма привлекательными. Теперь ПК высокого уровня может «похвастаться» лишь своими более высокими качеством и быстродействием, что в случае с оптическими приводами выражается в наличии двух раздельных оптических приводов вместо одного комбайна. В таблицах «ПК месяца» мы обычно не указываем конкретные модели комплектующих, их вы найдете в списках «Лучших покупок», где представлены устройства, получившие высшие оценки нашей Тестовой лаборатории.

Интересная ситуация складывается с видеокартами. На рынке появились GeForce4 Ti4800/SE и с ними необходимо быть особо осмотрительным. Ведь это те же GeForce4 Ti4600 или GeForce4 Ti4400, только с интерфейсом AGP 8X, так что платить за них более $200 нет никакого смысла. Особенно неприятно, что индекс SE в данном случае свидетельствует о более медленной модели, основанной на GeForce4 Ti4400-8X. Вместо GeForce4 Ti4800/SE лучше приобрести Radeon 9700 128 MB или же взять GeForce4 Ti4200 64 MB, сэкономив при этом деньги. Последний вариант наиболее предпочтителен в настоящее время: с играми на базе Unreal Technology GeForce4 Ti4200 справляется неплохо, а до выхода DOOM III еще далеко. С другой стороны, GeForce4 Ti4200 не позволит насладиться игрой DOOM III в полной мере, для нее потребуется акселератор нового поколения, такой как Radeon 9700. И может случиться, что покупка недорогой видеокарты с перспективой дальнейшей модернизации до Radeon 9700 или ее аналога окажется не столь выгодной, как приобретение уже сейчас видеокарты, готовой к DOOM III. Тем более что покупка Radeon 9700 128 MB оправдает себя уже в самом ближайшем времени: Unreal II: The Awakening пойдет на ней гораздо лучше. Подробнее о текущем положении дел на рынке графических акселераторов читайте в статье «Radeon 9500: первые впечатления». ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	**Intel**	**AMD**
Intel Pentium 4 1,8A GHz (512 KB L2-кэш)	$145	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		$100
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$110	
Чипсет VIA Apollo KT333/400 для Athlon XP		$110
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$75	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000 Pro, память 64 MB	$95	
Жесткий диск		
80 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD800JB	$125	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	$65	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1	$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$65	
Клавиатура		
Logitech Office Internet Keyboard, PS/2	$16	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1161	$1116
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, HP DeskJet 3820	$115–135	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



ПК высокого уровня

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,4B GHz (533 MHz FSB)	$200	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		$100
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$110	
Чипсет VIA Apollo KT333/400 для Athlon XP		$110
Память		
512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$180	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	$140	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD1200JB	$180	
Монитор		
19" 1600 × 1200 @ 85 Hz	$420	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
CD-RW 40X/12X/48X	$80	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$122	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	$90	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	$36	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 SVEN HT-485	$162	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1920	$1820
Принтер		
HP Photosmart 7150, Epson Stylus Photo 915	$220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
Mustek ScanExpress 1200UB Plus	50	–	–
Umax Astra 2500	79	★★★★★	11923
Microtek ScanMaker 3800	90	★★★★★	9785
Canon CanoScan D1250U2F	110	★★★★★	9875
Umax Astra 4700	125	★★★★★	11923
HP ScanJet 5470C	225	–	10381
Epson Perfection 2450 Photo	340	★★★★★	10121
Струйные принтеры			
Epson Stylus C20SX/UX	50	★★★★☆	9213
Lexmark Z35	65	★★★★★	9213
HP DeskJet 3420	95	–	–
HP DeskJet 3820	120	–	–
Epson Stylus Photo 830	130	–	–
Epson Stylus C80	145	★★★★★	7549
HP Photosmart 7150	180	–	–
Epson Stylus Photo 915	220	–	–
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	125	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Мобильные телефоны			
Motorola T192	85	★★★★☆	10892
Siemens A50	100	★★★★★	11917
Motorola T191	100	★★★★★	10892
Samsung SGH-R200/210	115	★★★★★	10892
Siemens C55	180	★★★★★	11917
Nokia 3510	180	★★★★★	10417
LG-W3000	180	★★★★★	11917
Siemens ME45	210	★★★★★	–
Nokia 6310i	250	★★★★★	10892
Panasonic GD67	250	–	–
LG-5200	260	★★★★★	11917
Siemens SL45/SL45i	290	★★★★★	6491
Nokia 8310	290	★★★★★	10892
Samsung SGH-A800	300	★★★★★	11917
Sony Ericsson T68i	350	–	–
Samsung SGH-T100	430	★★★★★	10107
Nokia 7650	470	★★★★★	10891
Цифровые фотокамеры			
BenQ DC 1300	100	★★★★★	10422
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Olympus Camedia C-220 Zoom	270	★★★★★	10422
Canon PowerShot A40	315	–	–
Nikon Coolpix 2500	370	★★★★★	10902
Olympus Camedia C-300 Zoom	380	★★★★★	10422
Canon Digital IXUS V3	510	★★★★★	–
Minolta Dimage F100	585	★★★★★	11235
Konica Digital Revio KD-400Z	610	★★★★★	11235
Olympus Camedia C-730 Ultra Zoom	620	★★★★★	–
Nikon Coolpix 4300	650	★★★★★	–
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	–
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	–
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	–
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	11235
Звуковые платы			
Leadtek WinFast 6X	18	★★★★★	7788
Sound Blaster Live! 5.1	35	★★★★★	–
Sound Blaster Audigy	65	★★★★☆	–
Terratec SixPack 5.1+	75	★★★★☆	–
Sound Blaster Audigy 2	122	★★★★★	–
Hercules Game Theatre XP 6.1	150	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	180	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	220	★★★★★	–

	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Мониторы			
17" LG Flatron 795FT Plus	205	★★★★★	8080
17" Samsung SyncMaster 757NF	230	★★★★★	8080
19" LG Flatron 915FT Plus	300	★★★★★	8080
19" Samsung SyncMaster 959NF	340	★★★★★	–
19" Philips 109P20	420	★★★★★	–
19" Sony Multiscan G420	570	★★★★★	8080
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	83	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	84		10137
40 GB Maxtor D740X	85	–	–
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	81	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	125	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	180	–	10137
Приводы CD-RW			
24X/10X/40X TEAC CD-W524E	70	–	9152
32X/12X/40X Mitsumi CR-480ATE	70	★★★★★	10423
40X/12X/48X Teac CD-W540EK	80	★★★★★	10423
44X/24X/44X Yamaha CRW-F1E	150	★★★★★	11233
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	25	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 Juster DHT-510	110	★★★★★	–
5.1 SVEN YF-IA	135	★★★★★	9786
5.1 SVEN HT-485	162	★★★★★	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	24	★★★★★	9784
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX500	50	★★★★★	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	37	★★★★★	9784
Logitech Dual Optical	43	★★★★★	9784



Продукты года: лучшие из лучших

В конце прошлого года еженедельник «Компьютерное Обозрение», самое авторитетное в Украине бизнес-издание, посвященное компьютерным технологиям, провел беспрецедентную для нашей страны акцию «Продукт года 2002». В рамках этого проекта экспертами «Компьютерного Обозрения» в 12 номинациях были выбраны наиболее интересные, технически совершенные и экономически оправданные устройства и программы, вышедшие в 2002 г. 17 декабря в торжественной обстановке состоялось вручение почетных знаков «Продукт года 2002», на котором присутствовали топ-менеджеры ведущих украинских IT-компаний и представительств зарубежных фирм. Кроме того, последний номер еженедельника в прошлом году был почти целиком посвящен продуктам-номинантам и лауреатам этой награды.

В подготовке акции «Продукт года 2002» есть немалая доля труда и сотрудников «Домашнего ПК». Весь редакционный коллектив участвовал в отборе кандидатов и определении лучших из лучших. Поэтому любой из этих продуктов мы можем смело порекомендовать читателям и ручаемся, что они не будут разочарованы, сделав такой выбор.

А сейчас мы представляем вам специальную, подготовленную эксклюзивно для читателей «Домашнего ПК», версию материала «Компьютерного Обозрения», посвященного акции.

Процессоры

В ушедшем году процессоры с умопомрачительной скоростью двигались вверх по шкале тактовой частоты и производительности и вниз – по стоимости. Был взят «юбилейный» рубеж частоты в 3 GHz, внедрены новые стандарты быстродействия системных шин, появились интересные технологические новинки. С другой стороны, цены вполне приемлемых для нетребовательных пользователей Celeron и Duron с частотой менее 1 GHz скатились до отметки $30 – кто бы мог еще год назад предположить, что за такие смешные суммы можно купить не бывший в употреблении процессор? Какую же модель назвать в таких условиях «Продуктом года» – самую быструю, технически совершенную или популярную? Если учесть уровень доходов среднестатистического отечественного покупателя, то список номинантов вполне мог бы состоять из сплошных Celeron и Duron, все-таки имеющих мало общего с понятием «современный процессор». Поэтому во главу угла мы поставили производительность и инновационность.

INTEL PENTIUM 4 3,06 GHZ



Рекордное быстродействие в данном случае, как говорится, сомнению не подлежит – это действительно самый производительный процессор для настольных ПК в подавляющем большинстве приложений. Кроме того, «магия цифр», кто бы что ни говорил, все равно оказывает воздействие на всех без исключения, и переход рубежа частоты 3 GHz является событием, безусловно, знаковым. Что там у нас с инновационностью? К чести Intel, с ней тоже «все в порядке». Технология Hyper-Threading, ранее бывшая прерогативой только серверов и рабочих станций, приходит в каждый дом, существенно ускоряя работу системы в том случае, когда в ней одновременно выполняются несколько задач. Таким образом, наш выбор был попросту предопределен – за сочетание высочайшей производительности и очень интересного технологического решения знаком «Продукт года» в номинации «Процессоры» награждается Pentium 4 3,06 GHz с поддержкой технологии Hyper-Threading.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ПРОЦЕССОРЫ»

AMD Athlon XP 2700+ – максимальное на сегодня быстродействие для процессоров Athlon и новая частота системной шины для платформы Socket A.

Intel Xeon 2,8 GHz – рекордное быстродействие для серверов и рабочих станций.

Intel PXA250 (архитектура XScale) – лучший на сегодня процессор для КПК, используемый практически во всех вновь появляющихся моделях.

Материнские платы

Материнская плата при всей ее важности – самый «незаметный» для обычного пользователя компонент компьютера. До недавних пор владельцу домашнего ПК требовались от нее только две вещи: ее присутствие в ПК и функционирование без сбоев. Однако нынешние системные платы из безликих «рабочих лошадок» превратились в яркие продукты, имеющие ряд интересных индивидуальных особенностей. Интеграция видео- и аудиоадаптеров в материнскую плату позволила многим пользователям отказаться от приобретения этих компонентов по отдельности, а для оверклокеров и просто «компьютерных гурманов» покупка «правильной», производительной, стабильной и функциональной платформы является первоочередной и интересной задачей.

EPOX EP-8K3A+



Довольно редко встречается ситуация, когда подавляющее большинство пользователей придерживаются единого мнения о том, какая плата для данной платформы является «самой-самой». EP-8K3A+ на чипсете VIA Apollo KT333 практически сразу же после выпуска стала истинно «народным выбором» для построения мощных A-систем Socket. Плата оснащена контроллером IDE RAID с поддержкой UATA/133 и интегрированным аудиоадаптером стандарта AC'97, способным выдавать 5.1-канальный звук. Примечательно, что этот продукт понравился как рядовым пользователям (за надежность и функциональность), так и любителям оверклокинга, традиционно гораздо более придирчивым. Собственно, именно по этой причине EPoX EP-8K3A+ и была названа нами «Продуктом года».

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ»

AOpen AX4B-533 Tube – оригинальная плата с ламповым усилителем звука «на борту».

ASUS P4PE – великолепно оснащенная плата для Pentium 4 с поддержкой Hyper-Threading.

Chaintech CT-7NJS – суперфункциональная плата на чипсете NVidia NForce 2.

Видеокарты

В эту номинацию были включены только игровые видеокарты, профессиональные 3D-акселераторы не рассматривались в том числе ввиду их весьма малой распространенности в Украине. В процессе выбора номинантов в этом разделе учитывалась, кроме «чистой производительности» акселератора (в таком случае номинант, он же победитель, был бы всего один), еще и такие параметры, как соотношение цена/производительность, а также «знаковость» каждого конкретного продукта – что он принес пользователям?.. что изменил в ситуации на рынке видеокарт?.. что показал?.. В итоге среди номинантов оказались не только топ-модели с заоблачной ценой, но и вполне доступные устройства.



ATI RADEON 9700 PRO



Именно этот, самый мощный на сегодняшний день 3D-ускоритель, выпущенный ближе к концу прошлого года, и получил титул «Продукт года». Обоснование выбора весьма простое – это наиболее производительная видеокарта из тех, которые можно купить в компьютерных магазинах. Она опережает старшие из продающихся сегодня видеокарт NVidia не на доли процента, а с существенным отрывом. Далее, это первый реальный продукт, совместимый со спецификацией DirectX 9. Да, буквально в последнем месяце 2002 г. был анонсирован конкурент этого чипсета – ядро GeForce FX. Однако только анонсирован, т. е. в продажу еще не попал. Да и составить впечатление о его производительности по имеющимся в настоящее время данным очень сложно. В итоге пальма первенства пока принадлежит ATI.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ВИДЕОКАРТЫ»

ATI Radeon 9000 – бюджетный акселератор с отличным соотношением цена/производительность, а также с поддержкой шейдеров и DirectX 8.

Leadtek WinFast A250LE TD 64 MB – мощная и стабильная видеокарта на чипсете GeForce4 Ti4200 с умеренной ценой.

Matrox Parhelia-512 – уникальная видеокарта по набору поддерживаемых функций.

Устройства хранения данных

Времена, когда практический интерес для домашних пользователей представляли лишь винчестеры да дисководы CD-ROM, прошли. Сегодня количество классов устройств, которые стоит купить домой, возросло, и потому в рассматриваемой номинации собраны весьма разноплановые продукты. Их объединяет лишь одно – они все предназначены для хранения и переноски информации, начиная с жестких дисков и заканчивая флэш-дисками. Каждый из них является лучшим в своем роде, поэтому можно говорить, что в этом разделе собрано самое интересное, что появилось на рынке устройств хранения данных в ушедшем году.

SONY DRU-500A



Комбинированный оптический накопитель, способный писать не только CD-R/RW, но и диски всех существующих форматов перезаписываемых DVD (за исключением DVD-RAM). До появления этого накопителя пользователю приходилось выбирать из двух конкурирующих и несовместимых между собой стандартов – DVD-R/RW и DVD+R/RW. Существовавшие накопители поддерживали либо один, либо другой. Теперь же можно надеяться, что «война стандартов» прекратится, и покупатель будет писать DVD-диски в наиболее оптимальном для каждого применения формате.

Если к вышесказанному добавить еще возможность записи обычных CD-R/RW-дисков и использование этого накопителя в качестве привода DVD-ROM, получим наиболее универсальный комбайн из существующих. Безусловно, эта модель заслуживает звания «Продукт года» в номинации устройств хранения данных.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «УСТРОЙСТВА ХРАНЕНИЯ ДАННЫХ»

Fujitsu Siemens MemoryBird – один из лучших представителей USB-флэш-дисков, отличная замена дискете.

Seagate Cheetah 15K.3 – самый быстрый на сегодня винчестер с частотой вращения дисков 15000 об/мин.

Western Digital WD2000 (Drivezilla) – скоростной и наиболее объемный жесткий диск с интерфейсом IDE.

Yamaha CRW-F1 – единственный появившийся в 2002 г. привод CD-RW, способный качественно записывать диски на скоростях более 40X.

ZIV2 – компактный, надежный и ударопрочный портативный жесткий диск, лучшее средство для переноски больших объемов данных.

Мониторы для ПК

2002 г. можно по праву считать годом ЖК-дисплеев. Произошла смена поколений TFT-панелей, в результате чего появились новые замечательные LCD-мониторы. В первую очередь стоит отметить уменьшение времени реакции, благодаря чему самые «быстрые» LCD отображают динамичные сцены не хуже, чем кинескопы. Стартовала «гонка по диагонали», выражающаяся в том, что производители стремятся создать дисплеи с максимальной площадью. Рекорд на сегодня составляет уже 53", а среди продуктов, которые можно и стоит купить, уже довольно много 20–24" дисплеев, отлично подходящих для небольшого домашнего кинотеатра. Ну и снижение цен на ЖК-мониторы сделало эти продукты доступными значительному количеству покупателей. Поэтому все претенденты на знак «Продукт года» в данной номинации базируются на технологии TFT.

SAMSUNG SYNCMASTER 152T/172T



ЖК-матрицы, устанавливаемые в дисплеи новой серии Modigliani, имеют лучшие динамические характеристики среди доступных на сегодня продуктов и обеспечивают отличное качество изображения, что и подтверждено в наших тестированиях. Нелишним будет отметить, что эти мониторы обладают и удачным соотношением цена/качество. Данные модели оборудованы цифровым интерфейсом DVI, позволяющим в максимальной степени облегчить настройку всех параметров изображения и избежать помех и искажений, возникающих при передаче и двойном преобразовании видеосигнала.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «МОНИТОРЫ ДЛЯ ПК»

Apple Cinema HD Display 23" – широкий экран, уникальный дизайн, лучшее на сегодня качество изображения.

LG Flatron 566LM – гармоничное техническое и дизайнерское решение, обладающее удачным соотношением цена/качество.

Sony SDM-X202 – 20-дюймовый дисплей отличного качества с широкими возможностями подстройки изображения и естественной цветопередачей.

ViewSonic ViewPanel VX500 – модель с беспрецедентным качеством цветопередачи, близким к ЭЛТ-мониторам.

Принтеры

В уходящем году среди устройств печати наибольшими достижениями отличились струйные принтеры, которые по скорости вывода текста приближаются к лазерным, а по качеству фотопечати вышли на уровень химической фотографии. В стане черно-белых лазерных принтеров сильнее всего проявилась тенденция удешевления младших устройств при одновременном увеличении их быстродействия. Распространение цифровых камер и дальнейший рост количества владельцев ноутбуков обусловили потребности в мобильных принтерах, которые, однако, должны качественно выводить и фотоизображения. Номинанты на звание «Продукт года» выбирались из моделей, обладающих выдающимися характеристиками или являющихся представителями новых направлений развития печати.

HEWLETT-PACKARD DESKJET 450



Это инновационная модель, совместившая в себе идеи мобильности и фотопечати. Оснащенная теми же картриджами, что и настольные фотопринтеры HP, DeskJet 450 использует новейшую технологию фотопечати PhotoREt IV и имеет размер капли 4 пл. Это позволяет добиться такого же качества изображения, как у настольных фотопринтеров, лишь незначительно уступая в производительности. Максимальный формат бумаги – А4, что дает возможность применить устройство и для печати документов. Принтер комплектуется съемным ионолитиевым аккумулятором и способен от одной зарядки распечатать до 350 страниц. DeskJet 450 оснащен тремя интерфейсами – параллельным, USB и IrDA. Поддерживается прямая печать с карт памяти формата CompactFlash и связь с компьютером через Bluetooth (необходим Bluetooth-адаптер формата CompactFlash). С выпуском этого принтера возник новый класс устройств, обеспечивающих качество и скорость печати как у настольных моделей, но в то же время обладающих большой автономностью.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ПРИНТЕРЫ»

Canon CP-100 – компактный мобильный фотопринтер, работающий по термосублимационной технологии.

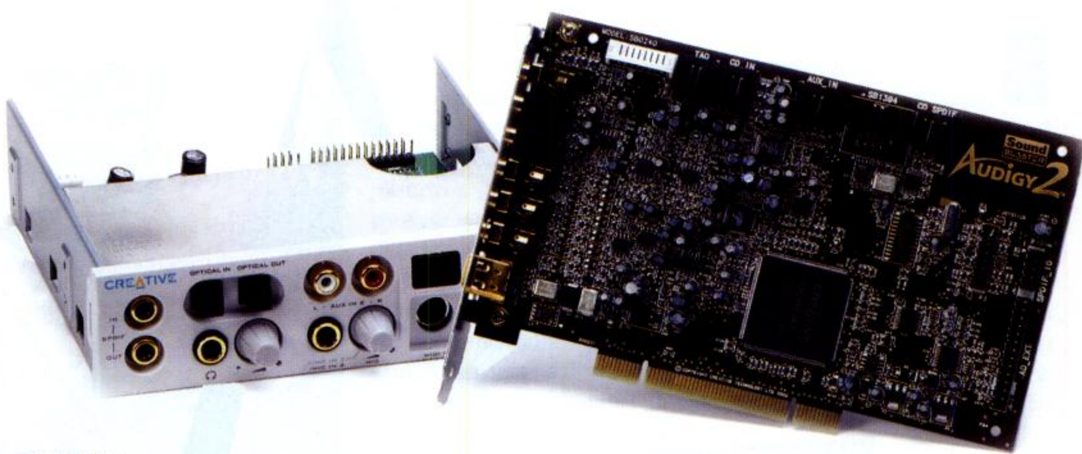
Epson Stylus Photo 950 – фотопринтер нового поколения с расширенной функциональностью и минимальным на сегодня размером капли.

OKI C7300N – быстрый и качественный цветной лазерный принтер.

Samsung ML-1250 – скоростной лазерный принтер стоимостью до $200.

Мультимедиа и игровые продукты

Номинация «Мультимедиа и игровые продукты» оказалась, пожалуй, самой разношерстной и всеобъемлющей. Действительно, под это определение попадают очень разноплановые устройства, предназначенные для развлечений. Это игровые манипуляторы, звуковые карты и акустика, устройства для видеомонтажа и Web-камеры... В прошлом году наблюдался значительный рост интереса к развлекательному оборудованию для персонального компьютера, и мы думаем, что далее он будет увеличиваться еще больше.



CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY2

Что объединяет любителей игр, меломанов, учащихся, работающих с мультимедийными обучающими программами, да и всех остальных пользователей современных ПК? Требования к разрешению картинки и быстродействию системы у них абсолютно разные, а вот слушать качественный звук хотят все. Именно поэтому выбор победителя в номинации «Мультимедиа и игровые продукты» был предопределен: самая технологически совершенная и передовая аудиокарта 2002 года – Creative SoundBlaster Audigy2.

В этой звуковой карте сконцентрировались наиболее современные тенденции в компьютерном аудио. Audigy2 позволяет воспроизводить на ПК DVD-аудио в формате 24-bit/192 kHz и звук в формате Dolby Digital Surround EX 6.1. Качество аудиотракта Audigy2 выше всяческих похвал – это единственная звуковая карта, получившая сертификат качества THX.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «МУЛЬТИМЕДИА И ИГРОВЫЕ ПРОДУКТЫ»

Apple iPod – стильный и удобный MP3-проигрыватель с отличным звучанием.

Logitech MOMO – совершенный игровой руль, продукт элитного качества.

Pinnacle Pro-ONE RTDV – мощная плата видеомонтажа для GR.

Thrustmaster HOTAS Cougar – самый технологичный игровой джойстик для авиасимуляторов.

Программное обеспечение

Компьютер без программного обеспечения – всего лишь груда металла, пластика и кремния. Поэтому ПО для работы и развлечений нужно выбирать так же, как и любой аппаратный компонент ПК. В 2002 г. появилось множество программ самого разнообразного назначения, и основной проблемой при подборе номинантов было то, что значительная их часть предназначена для решения некоторого узкого диапазона задач, малоинтересного для большинства пользователей. Однако ярких и полезных для всех продуктов оказалось тоже достаточно, так что выбрать лучшие продукты года не так уж сложно.

ABBYY FINEREADER 6.0

И без того лучший продукт для распознавания текста в своей шестой версии достиг фактически недосягаемых для конкурентов высот. Теперь пакет содержит практически все функции, которые только можно придумать для работы с документами – от автоматизированной обработки бланков до двунаправленного преобразования PDF.

Безусловно, нам было не так-то просто сравнивать OCR-программу с операционной системой или приложением для управления проектами, однако новации ABBYY FineReader 6.0 оказались самыми существенными, тем более что многие из них сосредоточены в сфере науки и алгоритмики, а не простого кодирования – этот шедевр отечественной инженерной мысли просто нельзя не отметить. Кроме того, это, пожалуй, единственный из номинантов, которому можно смело давать приз за техническое совершенство в своей области.



ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ»

CorelDRAW Graphics Suite 11 – новая версия самого «народного» графического пакета.

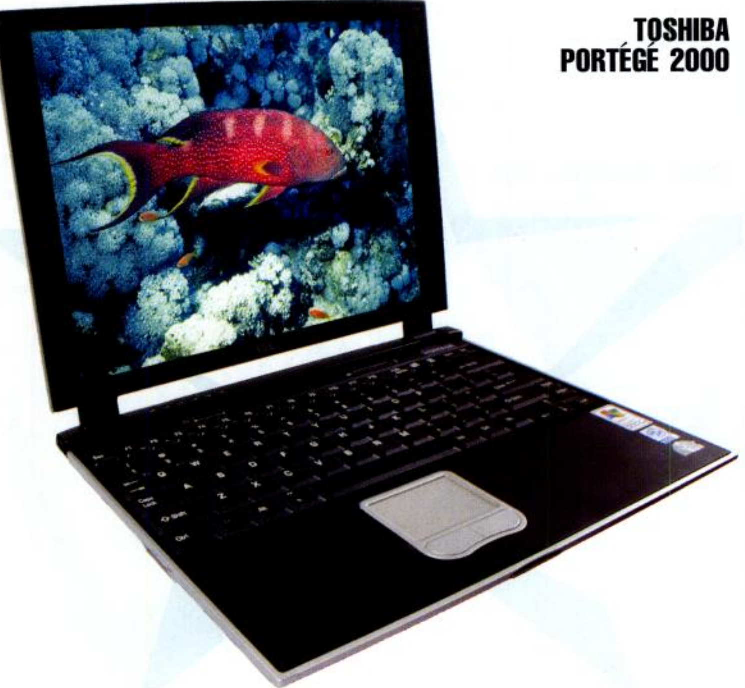
Mac OS X 10.2 «Jaguar» – новая операционная система Apple с передовым пользовательским интерфейсом.

Microsoft Project 2002 – наиболее удобное и доступное средство управления проектами.

Norton Internet Security 2003 – один из лучших пакетов безопасности для персонального компьютера.

Ноутбуки

Приступая к выбору продукта года в номинации «Ноутбуки», мы решили в первую очередь учитывать инновационность и оригинальность конструкторских решений, воплощенных в портативных компьютерах 2002 г. Таких продуктов за прошедший год появилось предостаточно. В нашей Тестовой лаборатории побывало множество моделей: одни отличались высокой производительностью и функциональностью; другие – поразительно малыми размерами, что, тем не менее, позволяло выполнять на них практически любые пользовательские приложения; третьи, кроме всего прочего, содержали реализацию новых прогрессивных идей.



TOSHIBA PORTÉGÉ 2000

Этой модели единогласно был присужден знак «Продукт года» в номинации «Ноутбуки». Она воплотила выдающиеся конструкторские решения, позволившие создать портативный компьютер с удивительными характеристиками: толщина его не превышает 20 мм, а масса составляет всего лишь 1,1 кг.

Изрядная доля успеха этой модели определилась степенью эмоциональной реакции тех, кто, впервые увидев этот ноутбук, брал его в руки и понимал, что в устройстве такой толщины и такой массы смогли уместиться и полноразмерная клавиатура, и 12-дюймовая ЖК-панель, и жесткий диск емкостью 20 GB. Хотя в ноутбуке используется мобильный процессор Pentium III с тактовой частотой 750 MHz, но система отвода тепла спроектирована так хорошо, что пользователь практически не ощущает ни чрезмерного нагрева корпуса, ни назойливого шума вентиляторов охлаждения. Ну а дизайн этой модели просто восхитителен.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «НОУТБУКИ»

Apple Titanium PowerBook G4 – лучший ноутбук на базе Mac OS, сочетание мощи и легкой компактной конструкции.

ASUS S200 – полноценный портативный ПК в формате субноутбука.

Sony VAIO GRX – мощнейший ноутбук на мобильном Pentium 4, первое устройство с 16-дюймовой ЖК-панелью.

Toshiba Portégé 3500 – первый в Украине ноутбук-планшет с Windows XP Tablet Edition.

Карманные ПК

В прошедшем году наладонные ПК развивались семимильными шагами. Безусловно, этому способствовал выход платформ Pocket PC 2002 и Palm OS 5. «Событием года» в мире КПК стоит назвать выпуск полнофункциональных систем на Pocket PC стоимостью до $250. Кроме того, год 2002 стал весьма показательным и по количеству новых технологий, внедренных в PDA, – появились модели на базе процессора Intel PXA250 (архитектура XScale), а также со встроенными адаптерами Wi-Fi и Bluetooth. В целом же борьба за лидерство в этой номинации разгорелась не столько между конкретными устройствами, сколько между платформами, из которых, на наш взгляд, пока лидирует ОС от Microsoft.

TOSHIBA POCKET PC E740



Это устройство на базе Pocket PC 2002 имеет очень широкие возможности для беспроводной передачи данных. Оно оборудовано двумя слотами расширения – Secure Digital (SD) и Compact Flash, оснащается адаптером Wi-Fi (IEEE 802.11b) для работы в высокоскоростных беспроводных сетях или Bluetooth – для синхронизации данных с настольным ПК и мобильным телефоном. Именно этот PDA среди всех новинок на платформе Pocket PC 2002 стал «Продуктом года» во многом благодаря своему богатому оснащению, качественному экрану и отличному дизайну.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «КАРМАННЫЕ ПК»

ASUS MyPal A600 – новое имя на рынке КПК, быстрая модель на Pocket PC с турборежимом, долго работающая от батарей.

Compaq iPAQ 3970 – лучший TFT-экран среди Pocket PC, Bluetooth-адаптер для связи с мобильным телефоном или ПК.

Palm Tungsten T – раздвижной КПК с новой версией Palm OS 5 и мультимедиа-возможностями, первый Palm со встроенным адаптером Bluetooth.

Sony CLIÉ T665C – оптимальное решение на платформе Palm с качественным цветным экраном и MP3-плеером.

Sony CLIÉ NR70V – оригинальный КПК со встроенной цифровой камерой. Наибольший цветной экран среди доступных в Украине – 320 × 480 точек.

Мобильные телефоны

В новом поколении мобильных телефонов, появившемся на рынке в 2002 г., произошли качественные изменения, которых мы не видели уже несколько лет. Прояснившиеся весной ближние перспективы сетей 3G (а вернее, их отсутствие) дали «зеленый свет» для более активного внедрения новых технологий и мультимедийных возможностей в терминалы GSM/GPRS. В итоге были выпущены аппараты со встроенными цифровыми камерами, большими цветными экранами и многочисленными дополнительными функциями, выбрать лучший из которых представляло немалую проблему.

В качестве номинантов на звание «Продукт года» мы отбирали модели, воплощающие в себе три наиболее четко выраженные тенденции года – техническую инновационность, оригинальный дизайн и оптимизацию соотношения цены и функциональности.

SONY ERICSSON T68I



Перед нами – «реинкарнация» телефона Ericsson T68, произведшего настоящий фурор весной 2002 г. Это был первый коммерчески доступный GSM-телефон с цветным экраном и великолепным набором функций, в число которых входила удобная расширенная адресная книга, ввод кириллицы для SMS и памяти телефона, встроенный адаптер Bluetooth. Модель T68i уже от Sony Ericsson обогатилась дополнительно поддержкой MMS, а некоторые возможности, не совсем удачно реализованные в T68 (например, диктофон) были исправлены. В итоге T68i стал самым функциональным среди бизнес- и имиджевых телефонов второй половины 2002 г. Но на размерах аппарата это не сказалось, и он представляет самое большое количество передовых решений в самом маленьком объеме.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ»

Alcatel OneTouch 715 – бизнес-телефон с полным набором функций и стильным дизайном.

LG W3000 – лучший имиджевый аппарат для молодежи с громким 40-голосным полифоническим звонком.

Motorola v70 – самое оригинальное конструктивное и дизайнерское решение имиджевого телефона – с вращающимся флипом.

Nokia 7650 – передовой телефон со встроенной фотокамерой, новой операционной системой и адаптером Bluetooth.

Samsung SGH-T100 – лучшая реализация потребительских тенденций 2002 г. – использование цветного экрана и полифонического звонка плюс стильный дизайн.

Цифровые фотокамеры

Несмотря на то что в ушедшем году повального перехода к цифровой фотографии не произошло и до полной победы над «пленкой» еще далеко, новые фотоаппараты получают все большее распространение. Стоимость 1,3–2,1-мегапиксельных моделей уже вплотную приблизилась к цене качественных пленочных «мыльниц».

Конкуренция между основными производителями камер была жесткой, но в итоге пользователь от этого только выиграл. В мире существует буквально две-три компании, производящие CCD-матрицы, и ненамного больше фирм, выпускающих качественную оптику. А значит, успех той или иной модели сегодня определяется в первую очередь «интеллектуальной» электроникой, дизайном и оригинальным конструкторским решением аппарата. Наверное, поэтому среди вышедших в течение года камер аутсайдеров нет – практически все аппараты позволяют получать пристойные снимки. Тем не менее при более детальном анализе мы смогли выявить лучшие модели.

NIKON COOLPIX 2500



Самая оригинальная и сравнительно недорогая имиджевая камера. В этом аппарате использовано новаторское решение в области дизайна – объектив и вспышка камеры размещаются в специальном модуле, способном вращаться внутри корпуса. Такое конструктивное решение позволяет обходиться без крышки объектива. Аппарат наделен многими профессиональными функциями, а также содержит 10 программ автоматической съемки. Компания Nikon в этом году сотворила настоящее «маленькое чудо» в лице Coolpix 2500. И хотя сегодня уже доступна 3-мегапиксельная модель Coolpix 3500, по внешнему виду полностью повторяющая номинанта, тем не менее Coolpix 2500 была первой и более полугода радовала пользователей своим дизайном, функциональностью и качественным фото, за что и получила почетное звание «Продукт года».

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ»

Canon Digital IXUS V3 – имиджевая камера в цельнометаллическом корпусе, реализующая многие технологии профессиональных камер.

Casio Exilim EX-M2 – камера размером с визитницу со встроенным MP3-плеером и диктофоном.

Minolta DiMAGE Xi – камера с оригинальной системой оптического масштабирования.

Nikon D100 – профессиональная 6-мегапиксельная камера с умеренной ценой.

Olympus Camedia C-220 Zoom – самая популярная камера 2002 г., обладающая лучшим соотношением цена/качество.

Sony CyberShot DSC-F717 – камера с вращающимся корпусом и массой технических «изюминок».



Музыкальный компьютер



Больше не нужно размышлять над тем, как в тесной двухкомнатной квартирке разместить концертный рояль. Нет нужды обклеивать стены 30-сантиметровым звукоизолирующим слоем, опасаясь праведного гнева соседей, если вам вдруг захотелось подудеть в саксофон. Можно, наконец, оставить в покое подушки и пуховые одеяла, когда есть желание потерзать пластик барабанов. В меру осовремененный любитель помузицировать не станет напрягать себя подобными процедурами. Он поступит проще – подойдет к своему верному PC и нажмет кнопку Power.

Плохо это или хорошо – сейчас обсуждать не будем. Примем как факт: персональный компьютер из простой восьмиголосой «пищалки» за десять лет превратился в универсальный музыкальный инструмент. Без него не мыслят своего существования профессиональные звукорежиссеры, он незаменим для домашних репетиций, а для бесчисленного сонма диджеев и представителей электронно-музыкальной субкультуры PC – вообще единственное, что необходимо для работы!

Мощный домашний компьютер – это, прежде всего, свобода музыкального творчества. Еще какой-нибудь десяток лет назад, сколь бы гениальным музыкантом ты ни был и каким бы хорошим слухом ни обладал, о том, чтобы сделать запись и аранжировку «на дому», хоть в чем-то похожую на студийную, нечего было и мечтать. Сегодня лучшие из любительских записей практически неотличимы от профессиональных (а некоторые даже превосходят их).

Семимильными шагами движутся вперед технологии синтеза звука. Казалось бы, совсем недавно звуковая карта с «волновой таблицей» была для музыканта-любителя, что называется, «пределом мечтаний». Современные программные синтезаторы используют целое ожерелье алгоритмов: волновой синтез, физическое моделирование, продвинутые технологии фильтрации. Изменились и размеры исходных фрагментов, с которыми работают нынешние сэмплеры. В качестве простой иллюстрации можно привести инструмент *«фортепиано»,* поставляемый с популярной программой GigaSampler, – набор его сэмплов занимает объем порядка гигабайта! Стоит ли говорить, что при таком подходе даже простой 700-долларовый PC дает фору профессиональным аппаратным сэмплерам, стоимость которых исчисляется четырехзначными числами. А сейчас он стал подбираться даже к тем областям, где синтезаторы традиционно не добивались большого успеха – например, к синтезу и записи гитарных партий. По мнению мировой музыкальной общественности, последняя разработка компании Steinberg ПО Virtual Guitarist уже почти достигла необходимого реализма.

Удобства, предоставляемые современными программными секвенсорами и звуковыми редакторами, вообще сложно описать словами. Здесь есть практически все, о чем мечтает музыканты и звукорежиссеры. Большая часть из них в нужный момент поможет полезным советом, попытается уберечь от ошибок, сама все «аккуратненько нарежет и упакует».

Единственное, чего не дает человеку и музыканту компьютер, – слуха и таланта. Но в последнее время, похоже, разработчики software взялись исправить и это досадное упущение. Многие программы, такие, например как Celemony Melodyne, способны настолько искусно поправить криво наигранное соло или плохо записанную вокальную партию, что только лучшие из лучших смогут отличить эту подделку от настоящего живого звучания. При этом отсутствие природных данных украсится синтезированными обертонами, искусственным интонированием и ритмическими акцентами, что сделает композицию еще краше (именно такими «компьютерными» голосами, кстати, и поет львиная доля украинских и российских эстрадных исполнителей).

Но, безусловно, сам по себе компьютер еще не готовый инструмент. К нему, как, впрочем, и к любому другому инструменту, необходимо приобретать различные *аксессуары*. А их бесчисленное количество: целые паутины кабелей, внешние АЦП, различные панели разъемов, midi-контроллеры, звуковые карты и т. д и т. п.

И несмотря на то что количество аксессуаров, которыми может обрасти впоследствии компьютер начинающего композитора, практически неограниченно, для получения доступа ко всем возможностям, предоставляемым музыкальным PC, достаточно всего двух вещей – аудиокарты и комплекта неплохой акустики. Именно этим компонентам и посвящены два самых больших тестирования в текущем номере. А наше представление о том, как потенциально может выглядеть небольшая домашняя студия, и реализовано в постоянной рубрике «Концепт-ПК». ■





ALESIS
SAMSUNG
SyncMaster 172w
ALESIS
TERRATEC
ITC



Звуковые платы для домашнего кинотеатра

Тарас Олейник

В данном тесте мы собрали звуковые платы, ориентированные на построение домашнего кинотеатра с помощью ПК. Фильмы на DVD завоевывают все большую популярность, и для некоторых любителей кино они уже вытеснили и VHS, и DivX.

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА?

Подавляющее большинство предложений таких звуковых плат на нашем рынке – это уже знакомые всем продукты компании Creative. К сожалению, к нам на тестирование не успели попасть очень интересные новинки, выпущенные совсем недавно компаниями Guillemot (Hercules), Terratec и M-Audio. Что ж, значит, по их прибытии можно будет смело организовывать вторую часть тестирования.

Также нам показалось очень любопытным сравнить между собой платы разных ценовых категорий. Именно подобный анализ призван ответить на очень насущный вопрос: за что мы платим деньги, покупая дорогую звуковую плату, и насколько вообще оправдана такая покупка? Особенно учитывая то, что производители материнских плат тоже «не дремлют» и уже вовсю оснащают свои изделия встроенным 5.1-канальным звуком. Возможно, нам больше ничего и не надо?

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Тестирование электроакустических устройств всегда было непростой задачей. Мы постарались объединить два распространенных подхода – объективные технические измерения и субъективное прослушивание.

Диаграмма «Измерения» отражает результаты различных тестов звукового тракта платы, проведенных с помощью программы RightMark Audio Analyzer 4.3. Проверялось воспроизведение звука на линейных выходах в режимах 16-bit/44 кHz, 16-bit/48 кHz, и 24-bit/96 кHz – для плат, поддерживающих его.

Если вас интересуют подробные результаты измерений, вы сможете найти их на прилагающемся к номеру ДПК-CD. RightMark Audio Analyzer в своих отчетах указывают оценки по каждому из параметров. Проставив соответственно им числовые значения по пятибалльной системе и высчитав среднее арифметическое по всем режимам работы, мы и получили цифры, представленные на диаграмме.

Оценка «Музыка» показывает качество звучания платы при воспроизведении различных музыкальных композиций. Чтобы быть более уверенными в итогах тестирования, при прослушивании, кроме мультимедийного комплекта Creative Megaworks THX 550, мы использовали также профессиональные активные акустические системы, или, на жаргоне звукорежиссеров, активные мониторные системы ближнего поля Alesis M1 Active MKII, любезно предоставленные компанией A&T Trade (*www.attrade.kiev.ua*).

Оценка «Игры» построена на прослушивании плат в Unreal Tournament 2003. Основная борьба здесь развернулась между двумя разными системами 3D-позиционирования звука: Sensaura 3DPA и EAX.Advanced HD, ранее известной как EAX 3.0. Оценивались реализм позиционирования источников звука в трехмерном мире, а также общее качество звучания.

Оценка «Кино» отображает возможности и впечатления от работы плат при воспроизведении DVD. Мы использовали программный проигрыватель Power DVD, акустическую систему 5.1 Creative Megaworks THX 550, а в качестве тестового материала – DVD «The THX Ultimate Demo Disc».

Оценка «Функциональность» выставлялась за различные дополнительные возможности платы, наличие разнообразных разъемов, а также комплектацию.

Ну а итоговая оценка формировалась на базе всех вышеприведенных, плюс на нее повлияли оправданность цены и общие впечатления от особенностей работы самой платы.

CREATIVE SB LIVE! 5.1 DIGITAL

Цена – $36

+ Отличный звук для своей стоимости
– За эту цену – несущественны
! Все еще хорошая плата, при этом очень демократичная цена позволяет присудить ей звание «народной»

Думается, данную участницу представлять нашим читателям нет ни малейшей необходимости. На сегодня это одна из самых доступных 5.1-канальных плат, обеспечивающая, тем не менее, все возможности для организации компьютерного домашнего кинотеатра.

SB Live! также одна из немногих плат, в которой при выборе установки «4 Speakers» тыловой выход дублирует фронтальный – это может пригодиться при наличии нескольких акустических систем. Кроме того, по результатам измерений и на слух тыловой выход играет несколько чище фронтального. Именно за счет этого по оценкам измерений SB Live! обошла SB Audigy. Фронтальный выход чуть шумит, периодически бывает слышен треск типа «статического разряда».

Как и все платы Creative, SB Live! поддерживает технологию SoundFonts, позволяющую динамически загружать банки инструментов для воспроизведения MIDI. Кроме того, DSP-процессор EMU10K1 в режиме реального времени может накладывать на источники звука различные эффекты, в том числе хорус и реверберацию. Таким образом, плата вполне должна удовлетворить и любителя караоке.

SB Live! 5.1 поддерживает только систему 3D-позиционирования EAX 2.0, поэтому оценку в играх получила достаточно низкую.

Со своей ролью при просмотре кино плата справилась отлично.

Учитывая, что все эти возможности предлагаются за вполне умеренную цену, SB Live! 5.1 получила наивысший балл за оправданность стоимости, что и повлияло на ее общую оценку.

CREATIVE SB AUDIGY

Цена – $66

CREATIVE SB AUDIGY PLATINUM EX

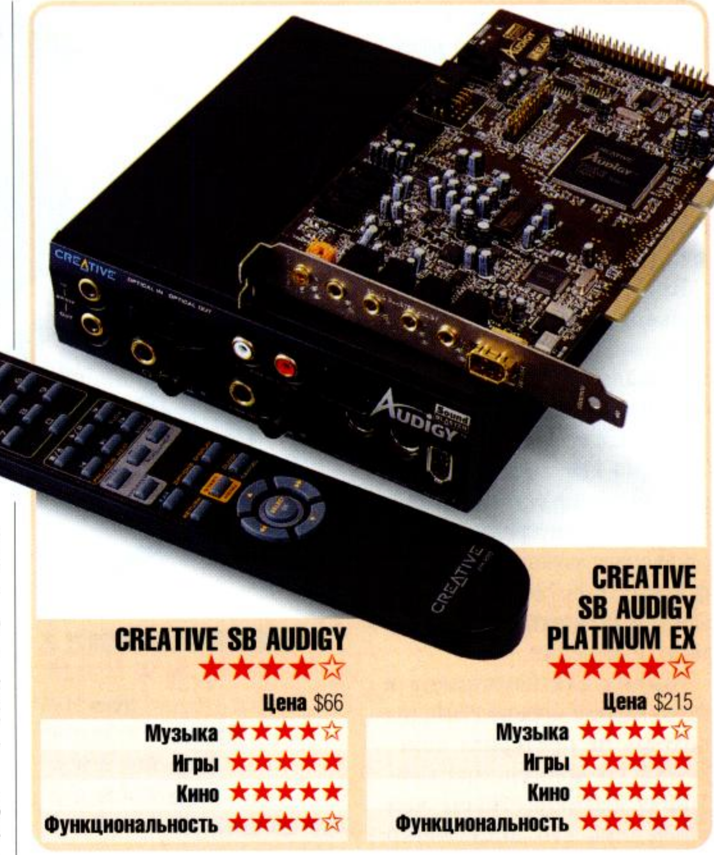
Цена – $215

+ Поддержка EAX Advanced HD, порт FireWire
– Высокая цена за вариант Platinum EX
! Эту плату стоило бы, пожалуй, назвать SB Live! 2

Еще одна «старая знакомая». Плата, по сути являющаяся «переходной» между SB Live! 5.1 и SB Audigy 2. Из нововведений стоит отметить EAX Advanced HD, разъем IEEE 1394 FireWire, а также поддержку профессионального интерфейса ASIO. Однако, в отличие от Audigy 2, «первая» не поддерживает полноценный режим 24-bit/96 кНz на аналоговых входах и выходах.

По звучанию музыки Audigy, на наш взгляд, немногим отличается от SB Live! 5.1. Все та же поддержка SoundFonts и отличная реализация эффектов в DSP.

В играх, благодаря EAX Advanced HD, появилась реалистичная реверберация, в кино плата также отыграла на «отлично». Все это позволяет ей занять более высокую позицию по сравнению с SB Live! 5.1. С другой стороны, она и стоит несколько дороже. Поэтому оправдывают ли нововведения в ней дополнительные затраты в виде $30 – решать вам.



CREATIVE SB AUDIGY ★★★★☆

Цена $66

Музыка	★★★★☆
Игры	★★★★★
Кино	★★★★★
Функциональность	★★★★☆

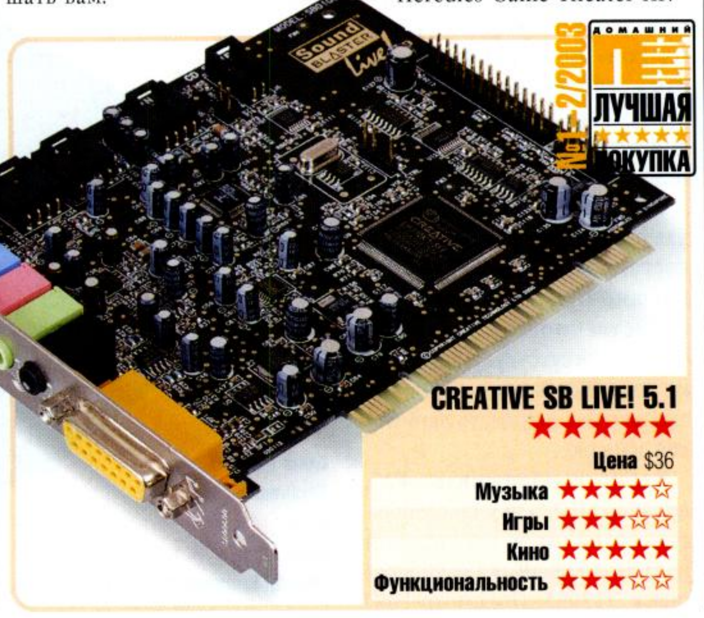
CREATIVE SB AUDIGY PLATINUM EX ★★★★☆

Цена $215

Музыка	★★★★☆
Игры	★★★★★
Кино	★★★★★
Функциональность	★★★★★

Главным достоинством модели Platinum EX является ее выносной модуль с пультом дистанционного управления, что позволяет смело прятать ПК в тумбу стола для уменьшения шума. Однако хотелось бы и на нем получать то же качество звука, что и на самой плате, особенно учитывая разницу в стоимости с обычной моделью. Если вам необходимо решение с внешним блоком, то неплохую конкуренцию ей может составить, например, Hercules Game Theater XP.





CREATIVE SB LIVE! 5.1 ★★★★★

Цена $36

Музыка	★★★★☆
Игры	★★★☆☆
Кино	★★★★★
Функциональность	★★★☆☆

CREATIVE SB AUDIGY 2

Цена – $135

CREATIVE SB AUDIGY 2 PLATINUM

Цена – $220

+ Великолепное звучание; поддержка самых новых веяний в мире DVD
– Нестандартный разъем для подключения центральных сателлитов/сабвуфера
! Бескомпромиссное звучание и полная функциональность для любого применения

Новинка прошедшего года, она же – новый «хит сезона». По заявлениям Creative, Audigy 2 – первая мультимедийная звуковая плата, принесшая на ПК качество DVD-Audio. Видимо, с целью доказать это не на словах, а на деле, в коробку с платами вложен «Creative DVD-Audio Sampler Disc». На нем содержится 17 композиций, записанных в шестиканальном звуке в формате 24-bit/96 кНz, а в комплект поставляемого программного обеспечения входит программа MediaSource DVD-Audio Player.

Звучание – выше всяких похвал. Это, пожалуй, единственная плата, которую часто

можно узнать «с закрытыми глазами». Она выгодно отличается от конкурентов прежде всего отличной проработкой атаки, тем самым улучшая разделение инструментов и делая звучание более «энергичным» и «ярким» (в хорошем смысле).

Получить максимальные баллы в измерениях Audigy 2 помешала уже набившая оскомину особенность работы плат компании Creative 16-bit/44 kHz. При воспроизведении звука в этом режиме происходит внутренняя переоцифровка звуковых данных в формат 16-bit/48 kHz, что не замедлило сказаться на результатах измерений.

Выход для наушников в Drive-модуле модели Platinum, похоже, не претерпел изменений со времен «первой» Audigy Platinum. Иначе чем объяснить его достаточно средние оценки в режиме 24-bit/96 kHz? Кроме того, на графике амплитудно-частотной характеристики хорошо видно, что она резко заканчивается сразу после 20 kHz, хотя, должна была продолжаться, по меньшей мере, вплоть до 40 kHz – сравните с графиком для фронтального выхода.

Но оставим технические подробности инженерам. Для нас гораздо важнее, что плата отлично выполняет свою роль в любых «видах работ» – и в играх, и в кино, и даже при исполнении караоке. Можно посетовать только на нестандартный выход для центральных сателлитов и сабвуфера (трехконтактный мини-джек). Впрочем, пока что на рынке все равно слишком мало качественной 6.1- и 7.1-канальной акустики.

Audigy 2 отлично оснащена и укомплектована, с ней поставляется масса самого различного программного обеспечения. Поддержка EAX Advanced HD, формата Dolby Digital EX 6.1, а также формата DVD-Audio 24-bit/192 kHz обусловили высшие оценки платы в тестах, а выносной модуль для отсека 5,25" модели Platinum и прилагающийся пульт дистанционного управления обеспечивают максимальные удобства в эксплуатации. Абсолютно заслуженное звание победителя теста!



CREATIVE SB AUDIGY 2 ★★★★★

Цена	$135
Музыка	★★★★★
Игры	★★★★★
Кино	★★★★★
Функциональность	★★★★☆

CREATIVE SB AUDIGY 2 PLATINUM ★★★★★

Цена	$220
Музыка	★★★★★
Игры	★★★★★
Кино	★★★★★
Функциональность	★★★★★

CREATIVE SB EXTIGY

Цена – $147

+ Легкость в установке; возможность самостоятельной работы
– Нет поддержки загружаемых банков инструментов для MIDI
! Решение «на любителя»

Одно из немногих аудиорешений, работающих по шине USB. Назвать Extigy «звуковой платой» не поворачивается язык, скорее, это «звуковой процессор», поэтому далее будем называть ее просто именем собственным.

Extigy неплохо звучит, обладая приличным запасом громкости, особенно на выходе для наушников. Правда, в ней единственной из всех плат Creative отсутствует поддержка SoundFonts, что может несколько разочаровать любителей караоке.

Extigy поддерживает EAX Advanced HD, о чем свидетельствуют надпись на лицевой панели и красивая реверберация в UT2003. Просмотр DVD также не вызвал особых проблем. При декодировании звуковой дорожки на панели Extigy загорается индикатор «Dolby Digital» – видимо, чтобы убедить пользователя, что декодер действительно работает.

К Extigy прилагается пульт дистанционного управления, что, несомненно, сделает ее использование более удобным. А возможность работы без подключения к компьютеру в качестве AC3-декодера может пригодиться при построении домашнего кинотеатра на базе бытового DVD-плеера.

Таким образом, если вы интересуетесь внешними звуковыми решениями, Extigy явно стоит того, чтобы обратить на нее внимание.

TERRATEC SIXPACK 5.1+

Цена – 424 грн

+ Наличие оптических цифровых входа и выхода
– Шум при прослушивании в наушниках
! Явный конкурент Audigy, но несколько завышена цена

Бюджетное мультимедийное решение от именитого немецкого производителя профессиональных звуковых плат. Как и продукт от Hercules, SiXPack 5.1+ реализована на чипе Crystal CS4630 Cold Fusion. Тем любопытнее оценить, чем же платы отличаются в звучании и в работе.

Интересная, хотя наверняка и не самая востребованная особенность SiXPack 5.1+ – внешние разъемы на планке продублированы внутренними колодками контактов. То есть при необходимости с любого внешнего разъема можно снять сигнал для его дальнейшего вывода куда-нибудь внутри компьютера.

Звучание на мониторной акустике – на уровне остальных плат среднего ценового диапазона. Линейный вход совмещен с выходом для наушников, режим ра-



CREATIVE SB EXTIGY ★★★★☆

Цена	$147
Музыка	★★★★☆
Игры	★★★★★
Кино	★★★★★
Функциональность	★★★★☆

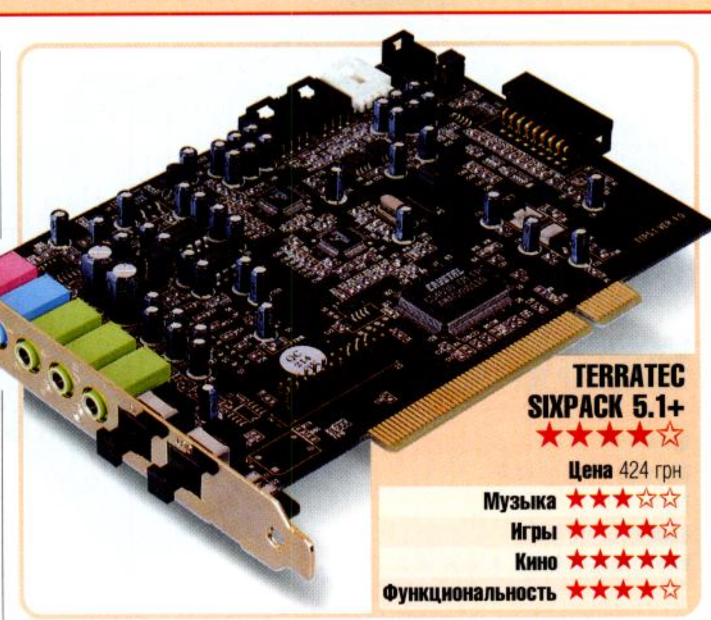
боты выбирается с помощью пары джамперов. Выход для наушников при этом весьма громкий, но даже при всех выключенных входах сильно шумит, слышны наводки от остальных внутренних компонентов ПК, за что и снижена оценка звучания в музыке.

В панели управления можно включить 10-полосный графический эквалайзер, пользоваться которым в большинстве случаев гораздо удобнее, нежели параметрическим эквалайзером Audigy. Плата поддерживает загружаемые банки инструментов в формате DLS, с ограничением их размера до 8 MB.

Подробнее о разнице в работе систем 3D-позиционирования Sensaura и EAX читайте в комментариях к тестам, здесь же отметим только, что включение/выключение Sensaura для этой платы требует перезагрузки компьютера.

При воспроизведении DVD идущим в поставке проигрывателем WinDVD возникли проблемы в виде щелчков и потрескиваний звука. «Вылечить» их удалось переходом на PowerDVD – работа платы с ним была безукоризненной.

В итоге, Terratec SiXPack 5.1+ оставило неоднозначное впечатление. Учитывая ее стоимость, она могла бы звучать и получше.



TERRATEC SIXPACK 5.1+
★★★★☆
Цена 424 грн
Музыка ★★★☆☆
Игры ★★★★☆
Кино ★★★★★
Функциональность ★★★★☆

TERRATEC DMX 6FIRELT

Цена – 819 грн

+ Отличное качество аналоговой части; референсный звук

– Поддержка MIDI на рудиментарном уровне

! Профессиональная плата с удачно добавленной «мультимедийностью»

Если позиционирование SiXPack 5.1+ как мультимедийного продукта было сразу заметно, то DMX 6Fire – это, скорее, плата профессионального уровня, в которую добавили поддержку некоторых мультимедийных функций.

В DMX 6Fire применены DSP-процессор IC Ensemble Envy24 и кодеки AKM AK4524VF, часто встречающиеся в профессиональных звуковых платах начальной ценовой категории. На профессиональность косвенно указывают также панель управления с достаточно нетипичным, но весьма удобным дизайном, аналоговые усилители на входах и обилие настроек тонких параметров работы.

Плата «честно» оцифровывает звук без лишних преобразований частоты сэмплирования во всех режимах, вплоть до 24-bit/96 kHz. Поэтому именно она использовалась нами для снятия результатов измерений ее соперниц. Собственные результаты измерений фронтального выхода DMX 6Fire, а также прослушивание на мониторной акустике и в наушниках позволяют поставить ее по качеству звука рядом с ближайшим конкурентом от Creative – SB Audigy 2. Плата от Terratec звучит чуть менее «ярко», но вместе с тем очень чисто и детально. Отдать же однозначное предпочтение одной из плат мы затруднились.

Поддержка MIDI-синтеза реализована минимально, чтобы не сказать «никак», но это вполне оправданно, учитывая позиционирование платы как профессионального продукта для работы с аудио – те, кому нужны серьезные MIDI-возможности, наверняка будут использовать другие, также профессиональные решения.

Благодаря Sensaura 3DPA плата неплохо звучит в играх. Поставляемый с ней PowerDVD 3.0 позволяет в полной мере наслаждаться просмотром DVD, а входящее в поставку программное обеспечение – Steinberg WaveLab 2.0 и Emagic Logic – дает возможность сразу приступить к работе тем, кто приобрел плату для музыкального творчества. Кроме DMX 5FireLT, существует также вариант платы с выносным модулем 5,25", не попавший на тестирование, но рассматривавшийся нами ранее (*http://www.itc.ua/article.phtml?ID=9538*).

Terratec DMX 6FireLT будет для вас оптимальным выбором, если вы работаете со звуком, но не хотели бы также лишать себя и мультимедийных «удовольствий».

HERCULES GAME THEATER XP 6.1

Цена – $109

+ Качественное решение с внешним блоком за весьма умеренную цену

– Треск потенциометра регулятора громкости для наушников в нашем экземпляре

! При выборе платы с внешним выносным блоком рекомендуем присмотреться к ней повнимательнее

Эта плата продолжает линейку Hercules Game Theater от компании Guillemot – на этот раз с поддержкой дополнительного тылового центрального громкоговорителя для формата 6.1.

Собственно, практически все разъемы сосредоточены на выносном блоке, соединяющемся с платой толстенным кабелем. При установке рекомендуем убедиться, что кабель надежно закреплен, так как своим весом он способен «утащить» за собой со стола и сам внешний блок.

Радует возможность подключить акустические системы с помощью как стандартных мини-джеков, так и RCA-разъемов («тюльпанов»). Правда, центр и сабвуфер подсоединяются только с помощью RCA, а задний центральный громкоговоритель для формата 6.1 придется включать через выход для наушников.

Плата базируется на том же Crystal CS4630 Cold Fusion, что и SiXPack 5.1+, поэтому возможности у них



TERRATEC DMX 6FIRELT
★★★★★
Цена 819 грн
Музыка ★★★★★
Игры ★★★★☆
Кино ★★★★★
Функциональность ★★★★☆

во многом одинаковы – тот же 10-полосный эквалайзер, DLS-банки инструментов и поддержка Sensaura 3DPA.

Звучание платы – вполне на уровне. Слегка подкачал только выход на наушники, при регулировке громкости ручкой потенциометра в наушниках раздается хорошо слышимый шорох. Хотя, возможно, нам просто попался такой экземпляр. В играх плата проявила себя на уровне всех остальных с поддержкой Sensaura 3DPA, при просмотре DVD с помощью входящего в поставку PowerDVD никаких проблем не возникло.

Таким образом, если вас интересуют звуковые решения с выносными модулями, Game Theater XP предоставляет очень привлекательное соотношение цена/функциональность. В прошлом году Game Theater XP стала победителем мегатеста и очень достойно показала себя в этот раз. Весьма порадовала и беспроблемность ее работы. В общем – так держать, Hercules!



HERCULES GAME THEATER XP 6.1
★★★★★
Цена $109
Музыка ★★★★☆
Игры ★★★★☆
Кино ★★★★★
Функциональность ★★★★★

ASUS P4GE-V ONBOARD

Цена – $0 (условно)

+ Встроенное решение, достающееся «в довесок» к качественной материнской плате

– Ограниченное число разъемов; качество звучания все же несколько не дотягивает до «настоящих» звуковых плат

! Обладателям материнской платы с таким звуком вряд ли имеет большой смысл «апгрейдиться» на что-то вроде SB Live!. Если хочется более качественного звука, приготовьтесь заплатить больше

Каким образом в тест обычных звуковых плат попал интегрированный в материнскую плату звук? Все очень просто: наша тестовая система была собрана на базе ASUS P4GE-V, и в процессе тестирования нам показалось любопытным сравнить – насколько же ее встроенный звук (ADI1980) уступает дорогим и именитым звуковым платам?

Представьте себе наше удивление, когда выяснилось, что все не так плохо, как думалось! Тестирование показало, что такое решение без проблем справляется, например, с окружающим звуком в играх либо с воспроизведением звуковой дорожки при просмотре DVD.

Но все же измерения и прослушивание музыки с помощью мониторных АС и наушников расставило все по своим местам. В режиме 16-bit/44 kHz измерения выявили некоторый завал по верхам и чудовищные цифры интермодуляционных искажений, а в наушниках достаточно четко прослушивались высокочастотный шум и наводки.

Кроме того, «владелец» такого звука весьма ограничен в разъемах. Так, линейный и микрофонный входы при переключении в режим «5.1» начинают работать как выходы для тыловых сателлитов и центра/сабвуфера. Правда, в комплекте с платой поставляется планка с цифровым выходом, а также разъемом Game/MIDI.

Таким образом, подобное решение вполне способно удовлетворить потребности в звуке владельца мультимедийной акустики, а учитывая, что достается оно практически «даром» (конечно, если не брать во внимание стоимость материнской платы) – и успешно соперничать со звуковыми платами начального уровня.

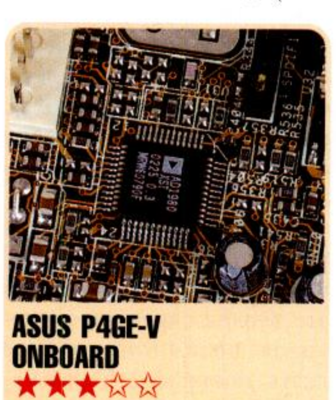
Но если вы действительно цените хороший звук, будьте готовы все же раскошелиться на настоящую звуковую плату.

Необходимо подчеркнуть, что качество встроенного звука зачастую все еще слишком зависит от применяемого разработчиками кодека, а ADI1980 начал только относительно недавно появляться в самых новых материнских платах.

КОММЕНТАРИИ К ТЕСТАМ

Музыка

Возможно, для кого-то такой вывод покажется неожиданным, а то и просто невероятным, но все же самым главным результатом этого теста стал следующий: *при наличии высококлассной акустической системы* любая из представленных в тестировании плат звучит... просто отлично! Разница в звучании между ними, безусловно, существует, однако на наш взгляд (точнее – слух) – она весьма небольшая. Речь идет о нюансах, которые с трудом выявляются даже при быстром переключении с одной платы на другую. Если же к плате подключена мультимедийная акустика, не стоит даже пытаться искать эту разницу!



ASUS P4GE-V ONBOARD
★★★☆☆
Цена $0 (условно)
Музыка ★★★☆☆
Игры ★★★★☆
Кино ★★★★★
Функциональность ★★☆☆☆

Некоторые дополнительные различия, величину которых мы постарались отразить в данной оценке, появляются при прослушивании музыки с помощью качественных наушников – в частности, такие недостатки некоторых плат, как высокий фоновый шум выходов для наушников, наводки, потрескивания статического электричества и т. д. И становится понятным, почему цены различных плат подчас отличаются в несколько раз.

Резюме: задумываться об апгрейде звуковой платы типа SB Live! 5.1 для получения более качественного звука при воспроизведении музыки имеет смысл только тогда, когда *именно плата* является очевидным узким местом звукового тракта. До тех же пор, пока в связке с платой применяется любая мультимедийная акустика, эффект от такого апгрейда будет неощутим.

Игры

EAX Advanced HD привносит в игру качественную реверберацию и повышает реалистичность звука в окружающем пространстве. И это не просто рекламное заявление, это действительно так: чтобы убедиться, достаточно запустить Unreal Tournament 2003 и выбрать в установках аудио «Hardware 3D Audio + EAX». На открытых участках уровней UT2003 эффект слабее, но в полную меру проявляет себя в больших закрытых помещениях, где звука иногда становится даже слишком много.

В Sensaura 3DPA звук гораздо «суше», но оценка позиционирования от этого только выигрывает. Что лучше: красивая реалистичная ревербера-

ция, которая рискует превратиться в кашу из различных звуков и их отражений (особенно – в наушниках), либо четкое, но сухое звучание, облегчающее определение позиции источника звука в пространстве – дело вкуса. Нам больше понравился первый вариант, ведь не 3D-action единым увлекаются все поголовно. Кроме того, при желании реверберацию в EAX Advanced HD можно отключить, и звучание двух систем станет достаточно похожим.

RightMark Audio Analyzer 4.3, баллы

	Фронтальный выход	Выход для наушников	Тыловой выход
Creative SB Live! 5.1 Digital	4,3		4,54
Creative SB Audigy	4,46		
Creative SB Audigy Platinum EX	4,46	3,8	
Creative SB Audigy 2	4,78		
Creative SB Audigy 2 Platinum	4,78	4,25	
Creative SB Extigy	4,33	4,25	
Terratec SiXPack 5.1+	4,42	4,33	
Terratec DMX 6FireLT	4,64		
Hercules Game Theater XP 6.1	4,3	4,37	4,3
ASUS P4GE-V onboard	3,75		

И тем не менее качество звукового сопровождения даже в новейших играх, на наш взгляд, оставляет желать лучшего. Будем надеяться, что с ростом мощности процессоров и скорости видеоакселераторов у разработчиков когда-нибудь все же появятся время и ресурсы на реализацию в играх высококачественного звука. Честное слово, мы даже согласны играть в меньшем разрешении, но с лучшим звуком, если это вдруг потребует таких жертв...

Кино

Новые веяния моды – стандарты окружающего звука 6.1 и 7.1. Один либо два дополнительных громкоговорителя устанавливаются позади зрителя, делая более точным позиционирование тыловых источников звука, а общее звучание – еще более «окружающим».

Разработчики звуковых плат живо отреагировали на это нововведение, и поддержка семи- и восьмиканального звука постепенно становится обязательной для всех новинок в этой области. Но, приобретая многоканальную акустику к вашей звуковой плате (или наоборот), постарайтесь предварительно убедиться, что они «совместимы» на уровне разъемов, иначе придется повозиться с поиском в продаже или изготовлением соответствующих переходников.

Целью нашего тестирования было выяснить, не появляются ли при просмотре DVD какие-либо проблемы, нет ли выраженных артефактов в звучании (щелчков, пропусков, треска и т. д.). В результате оказалось, что даже если таковые возникают, они легко поддаются исправлению с помощью перехода на другой программный проигрыватель DVD либо более новую его версию. Поэтому всем платам в этом тесте была выставлена оценка «отлично».

ВЫВОДЫ

Самой доступной звуковой платой и, пожалуй, самой популярной (причем вполне заслуженно) для домашнего театра была и остается SB Live! 5.1. При цене в $36 предоставляемые ею возможности и качество звучания надолго удовлетворят меломанов и любителей кино, поэтому неудивительно, что эта плата продолжает оставаться «хитом продаж».

Альтернативой ей постепенно становятся дешевые звуковые решения, интегрированные в материнские платы. Необходимо еще раз подчеркнуть, что такой относительно неплохой звук, как ADI1980, встречается пока что достаточно редко.

Если вам надоело возиться с различными разъемами звуковой платы с тыльной стороны корпуса – к вашим услугам линейка компании Creative со словом «Platinum» в названии модели. Если же вы хотите установить шумный компьютер куда-нибудь подальше в тумбочку стола и при этом пореже ее открывать, рекомендуем обратить внимание на Hercules Game Theater XP.

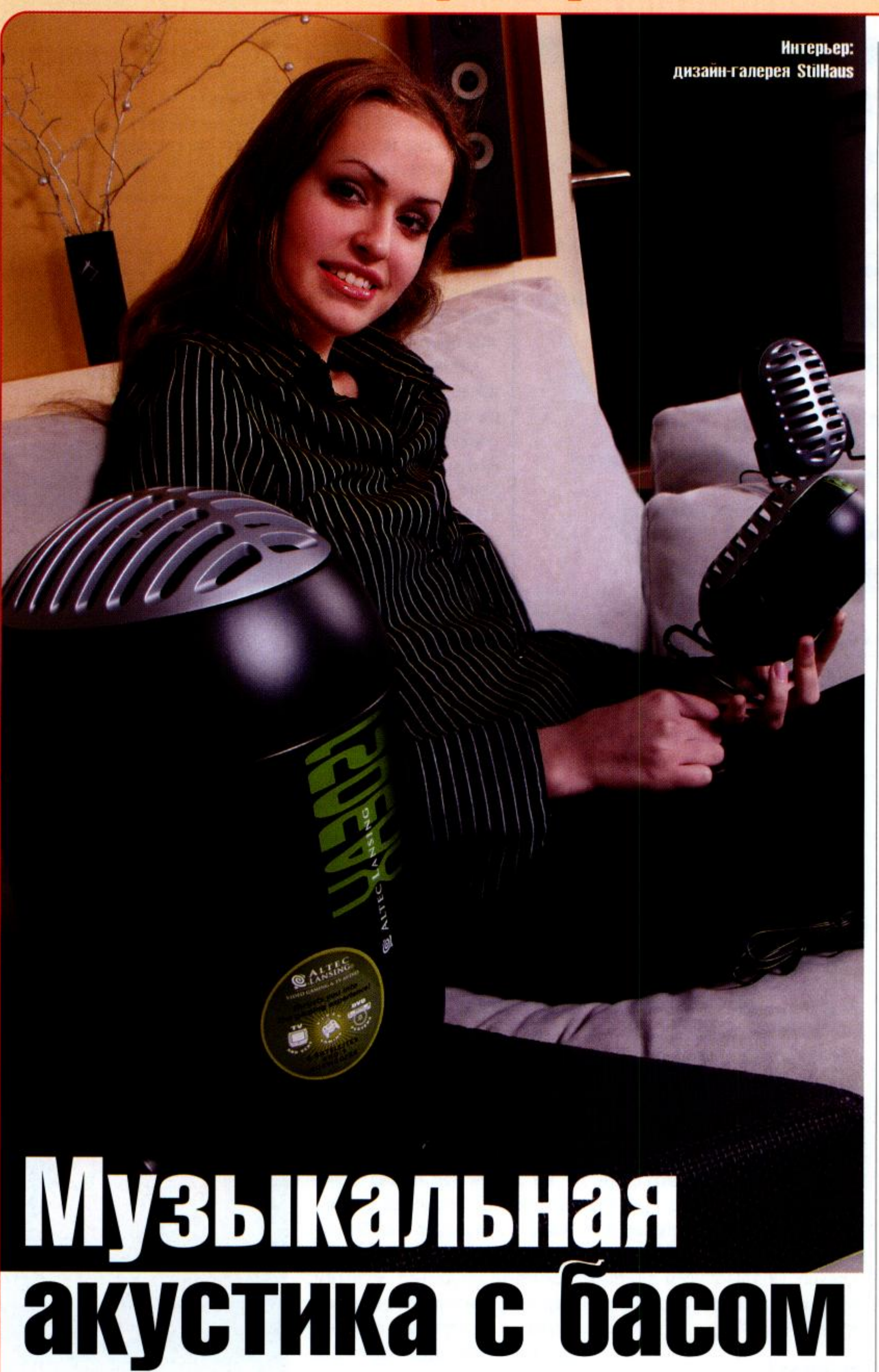
Для людей, занимающихся созданием музыки на ПК, а также просто всем, для кого референсное качество записи/воспроизведения стереозвука превыше всего остального, можно порекомендовать плату DMX 6FireLT.

Ну а если вам нужна звуковая плата, способная великолепно справиться с любой задачей, – будь то качественное воспроизведение музыки, игры, просмотр DVD, даже караоке, – наилучшим выбором для вас бесспорно станет Creative Audigy 2.

Интересно, сможет ли кто-нибудь в ближайшем будущем реально потеснить Creative на мультимедийном аудио-Олимпе? Судя по недавним анонсам новых звуковых плат, интрига в этой области только начинает закручиваться. Так что – готовьтесь «навострить уши»! ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

Alesis	A&T Trade	(044) 462-5835
Creative	ELKO Kiev	(044) 461-9670
Hercules	Entry	(044) 246-8462
Terratec	«Фолгат»	(044) 451-4021



Интерьер: дизайн-галерея StilHaus

Музыкальная акустика с басом

Олег Данилов, Тарас Олейник, Сергей Светличный

Как показал наш тест аудиокарт, в современных домашних ПК узким местом при воспроизведении звука уже являются не сами аудиоплаты, выдающие звук заведомо высокого качества, а подключенные к ним колонки. Именно поэтому мы решили провести тщательное тестирование акустических систем 2.0/2.1 среднего и верхнего ценового диапазона.

Почему планка начальной стоимости для акустики была установлена нами на уровне $50? Во-первых, более дешевые системы заведомо не смогут достойно «подыграть» аудиокартам, выпущенным в течение последних двух лет. Во-вторых, в процессе тестирования мы убедились, что о качественном звуке систем стоимостью даже до $100 говорить еще рано.

Почему наш тест охватывает только акустические системы 2.0 и 2.1? Если говорить о музыке, то записи DVD-audio в формате 5.1 все еще большая редкость – основным музыкальным форматом по-прежнему остается стерео. Еще один фактор, заставивший нас провести данное тестирование, – интерес к акустике 2.1 со стороны читателей. Ведь в Украине пока что не так уж много систем 4.1, 5.1 и тем более 6.1, применяемых в связке с домашним ПК. Причиной тому и их высокая стоимость, и банальная нехватка места в наших квартирах для их установки. Кроме того, многие колонки, участвующие в этом тесте, имеют «старших сестер» в комплектации 4.1 и 5.1, использующих точно такие же сателлиты и сабвуферы, а посему читатели могут сделать выводы о звучании некоторых 5–6-компонентных комплектов.

Мы сконцентрировали внимание на музыкальных способностях акустических систем, построив на этом все тестирование, и сознательно проигнорировали звучание колонок 2.1 в играх и при просмотре DVD-фильмов. Дело в том, что именно музыкальные композиции лучше всего позволяют выявить достоинства и недостатки акустики. Качественные системы, получившие высокие баллы в тесте, заведомо хорошо будут звучать и в играх, и в кинофильмах. К тому же, если речь идет об играх, современные технологии трехмерного звучания, такие, как EAX Advanced HD и Sensaura 3DPA, дают возможность с помощью специальных HRTF-фильтров добиться вполне точного позиционирования источника звука в наушниках или на двух сателлитах. Что ж, перейдем собственно к результатам тестирования.



ALTEC LANSING 221

★★★☆☆

Цена – $60

Звучание ★★★☆☆

Дизайн ★★★★☆

Качество конструкции ★★★★★

+ Мягкие качественные верха; миниатюрность; интересный дизайн

– Глухой, неглубокий бас; нехватка средних частот; невысокая мощность

! Система играет соответственно своему размеру. Это один из самых миниатюрных комплектов 2.1



ALTEC LANSING 321

★★★★★

Цена – $90

Звучание ★★★★★

Дизайн ★★★★☆

Качество конструкции ★★★★★

+ Мягкие качественные верха; достаточная мощность; неплохой дизайн

– Бас немного глуховат; ощущается небольшая нехватка средних частот

! Лучшая в нижнем ценовом диапазоне система, хотя и дороговата

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ 2.0/2.1 ОТ $50 ДО $100

В ценовой категории от $50 до $100 выбрать лучшую акустику оказалось не просто сложно, а очень сложно. Дело в том, что ни одна из представленных здесь пятнадцати систем не продемонстрировала такого звука, который позволил бы ей безоговорочно победить. Системы, не удовлетворившие нас своим звучанием, не описываются в результатах тестирования, и в целях экономии места мы не приводим их фото.

В принципе, наибольшие шансы на выигрыш были у SVEN SPS-747, но такие фатальные минусы, как отсутствие в комплекте кабеля для подключения к ПК (mini jack), который необходимо покупать отдельно, отвратительная магнитная защита, исключающая установку комплекта вблизи монитора, и неравномерное качество сборки систем, разнящееся от партии к партии, не позволили им вырваться вперед. Еще один минус этой акустики, как ни странно, ее «грандиозный» внешний вид. По нашему мнению, такой дизайн нельзя назвать компьютерным, и рядом с ПК колонки будут выглядеть несколько диковато. Звучание комплекта можно считать весьма приличным, хотя и немного глуховатым. Эту акустику необходимо обязательно прослушивать перед покупкой, в противном случае вы имеете шанс приобрести бракованный экземпляр.

Вторая система от SVEN – SPS-866 хотя и не хватает звезд с небес и имеет некоторые провалы в звучании, из которых наиболее





ALTEC LANSING ATP 3

★★★☆☆

Цена – $90

Звучание ★★★☆☆

Дизайн ★★★★★

Качество конструкции ★★★★★

+ Отличный сабвуфер, дающий глубокий и мощный бас; великолепный дизайн

– Недостаток средних частот, резкие и ненатуральные высокие; резонанс сателлитов на средней громкости

! К этому бы сабвуферу да другие сателлиты – цены бы системе не было





ALTEC LANSING XA 3021

★★★★☆

Цена – $84

Звучание ★★★☆☆

Дизайн ★★★★★

Качество конструкции ★★★★☆

+ Авангардный дизайн; возможность подключения к ПК, телевизору; два выхода на наушники

– Ненатуральное звучание; неглубокий бас; искажения на средней громкости

! Все-таки эта система в первую очередь игровая, хотя за дизайн ей можно простить многое

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все комплекты подключались к звуковой карте Creative Audigy 2 – либо к линейному выходу, либо к цифровому (при наличии соответствующего входа у акустической системы). В качестве референсной системы использовалась пятикомпонентная акустика Altec Lansing 641 в варианте воспроизведения стерео.

Звучание оценивалось группой экспертов на ряде композиций. В Black Crow и Picture of My Life (Jamiroquai) проверялись чистота и прозрачность высоких частот, «музыкальные способности» сабвуфера определялись на композициях Miss San французского композитора Eric Serra (бас-гитара), контрабасе в Come On in My Kitchen (Cassandra Wilson) и i i e e e (Tori Amos) – причем в последней не «сфальшивить» удалось буквально считанным комплектам. Естественность среднечастотного диапазона проверялась на песне Земфиры «Доказано».

Кроме того, способности акустических систем тестировались «забойным» треком Fa all y'all рэпперской команды Da Brat, Street Gold Baby от Supercharger стал самым экстремальным тестом сабвуферов на прочность и на способность к «глубокому погружению», а что касается Voodoo People (Haiti Island Remix) от Prodigy – мало каким комплектам удалось справиться с вступлением к этой песне и не заставить слушателя поморщиться от резких «верхов».

заметны глуховатые, недетальные верха, благодаря самой низкой в тесте цене ($50) заслуженно получает звание «народной системы» и «Выбор редакции: лучшая покупка».

По качеству звучания самая выдающаяся система в нижнем ценовом диапазоне Altec Lansing 321, хотя и здесь не обошлось без минусов. При очень качественных верхах и достаточно глубоком басе низы немного глуховаты, к тому же ощущается некоторый дефицит средних частот. Тем не менее по качеству звука это лучшая акустика 2.1 в среднем ценовом диапазоне, хотя стоимость 321-й модели и приближается к верхней его планке.

Ее младшая сестра – система Altec Lansing 221 – одна из самых миниатюрных в тесте, что не преминуло сказаться на ее качестве. Крохотный сабвуфер просто не в состоянии дать достаточно глубокий и мощный бас, к тому же лишенным одного динамика сателлитам существенно недостает средних частот, хотя высокие, как у всех колонок Altec Lansing, очень мягкие и детальные.

Еще одну систему Altec Lansing ATP 3 подвела необычная конструкция сателлитов. При потрясающих басах, четко играющих до самого низа (сабвуфер вообще лучший в средней категории), среднечастотный динамик, направленный прямо вниз, в стол, вызывает резонанс даже при невысокой громкости, к тому же недостаток средних частот здесь очень велик. Высокие же у этой системы показались нам резковатыми и на фоне конкурентов.

Последняя из систем Altec Lansing в этом ценовом диапазоне – XA3021 – звучит совсем немузыкально, но за авангардный дизайн и многофункциональность (ее можно подключить не только к ПК, но и к любой игровой приставке последнего поколения или к телевизору) ей можно простить многое. Это игровая акустика, прослушивать на ней музыку мы не рекомендуем.

Единственная акустика с цифровым входом по цене до $100 – Creative Inspire 2.1 Digital 2800 – показала весьма неплохое звучание, особенно в басах, тем более при таком небольшом размере сабвуфера, но малая мощность, излишне резкие высокие и некоторый недостаток средних частот не позволяют ей бороться за победу.

Системы Labtec (Pulse-420), Logitech (Z-340) не вызвали у нас особых восторгов, хотя и провальными их назвать нельзя. Все это уверенные середнячки, имеющие и достоинства, и недостатки, причем их стоимость ($50–55), как и звучание, не очень отличается друг от друга.

Итак, в этой категории побеждают Altec Lansing 321 как «Лучшее качество» и SVEN SPS-866 – как «Лучшая покупка». Также мы можем порекомендовать обратить внимание на системы SVEN SPS-747 и Creative Inspire 2.1 Digital 2800.

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ 2.0/2.1 ДОРОЖЕ $50

Модель	Мощность суммарная (сателлиты/сабвуфер), Вт RMS	Количество динамиков (ВЧ/СЧ/НЧ)	Входы
Акустические системы от $50 до $100			
Altec Lansing 221	20 (2 × 4,36/10,5)	Нет/1/1	mini jack
Altec Lansing 321	32 (2 × 8/16)	Нет/2/1	mini jack
Altec Lansing ATP 3	26 (2 × 5,6/15)	2/1/1	mini jack
Altec Lansing XA 3021	27 (2 × 5,5/16,5)	Нет/1/1	RCA, доп. вход
Creative Inspire 2.1 Slim 2700	35 (2 × 8/19)	Нет/1/1	mini jack
Creative Inspire 2.1 Digital 2800	38 (2 × 8/22)	Нет/1/1	2 mini jack + 1 digital SPDIF (RCA)
Hercules XPS 210	50 (2 ×10/30)	Нет/2/1	mini jack
Labtec Pulse-420	25 (2 × 5/15)	Нет/1/1	mini jack
Logitech Z-340	33 (2 × 6,5/20)	Нет/1/1	mini jack
Luxeon 2.0 BlueFox S2	40 (2 × 20)	1/1/нет	RCA
Luxeon 2.1 BlueFox F2	60 (2 × 20/20)	1/1/1	mini jack
SVEN SPS-747 (B-747)	50 (2 × 25/нет)	1/2/нет	mini jack/RCA
SVEN SPS-866 (B-866)	40 (2 × 20/нет)	1/1/нет	RCA
TEAC PowerMax 500	22,5 (2 × 5/12,5)	Нет/2/1	mini jack
TEAC PowerMax 800	17 (2 × 2,5/12)	Нет/1/1	mini jack
Акустические системы дороже $100			
Altec Lansing 2100	35 (2 × 7/21,5)	2/0/2	mini jack
Altec Lansing 621	143 (2 × 45/53)	1/1/1	mini jack, доп. вход
Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D	300 (2 × 75/150)	Нет/1/1	2 mini jack + 1 digital SPDIF (RCA)
JBL Media 100	12 (2 × 6)	1/1/нет	mini jack
JBL Media 200	20 (2 × 10)	1/1/нет	mini jack
JBL Media Sub*	25	Нет/нет/1	mini jack
JBL Media 2000	30 (2 × 15)	Нет/1/нет	mini jack
JBL Media 2000 Sub*	35	Нет/нет/1	mini jack
SVEN SPS-757	120 (2 × 60)	1/2/нет	RCA

** Сабвуферы JBL отдельно от сателлитов не оценивались.*



CREATIVE INSPIRE 2.1 DIGITAL 2800
★★★★☆

Цена – $95
Звучание ★★★★☆
Дизайн ★★★★★
Качество конструкции ★★★★☆

+ Цифровой вход; весьма неплохой сабвуфер и качественные басы

– Малая мощность; несколько резковатые верха; недостаток средних частот

! В целом неплохая система, но сателлиты немного подкачали

Специальные возможности	Материал (сателлиты/ сабвуфер)	Размеры сателлитов (Ш × Г × В), мм	Размеры сабвуфера (Ш × Г × В), мм	Управление	Звучание	Дизайн	Качество конструкции	Рейтинг	Цена, $
Выход на наушники	Пластик/MDF	92 × 94 × 142	142 × 196 × 244	Power, Volume	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆	60
Выход на наушники	Пластик/MDF	71 × 97 × 198	206 × 244 × 345	Bass, Volume, Power	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	90
Нет	Пластик/MDF	114 × 114 × 241	356 × 216 × 254	Volume, Treble, Bass	★★★☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆	90
ДУ, 2 выхода на наушники	Пластик/пластик	112 × 97 × 173	203 × 203 × 368	Power, Volume, эквалайзер	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	84
ДУ	Пластик/MDF	87 × 48 × 25	248 × 220 × 220	Bass, Volume	★★☆☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★☆☆☆	85
ДУ	Пластик/MDF	92 × 96 × 112	260 × 240 × 240	Bass, Volume	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	95
Dual Satellites	Пластик/MDF	Н/д	Н/д	Volume, Bass, Treble, 3D, Power	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	52
Выход на наушники	Пластик/MDF	91 × 95 × 120	190 × 190 × 245	Power, Volume	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	50
Выход на наушники	Пластик/MDF	83 × 109 × 125	228 × 250 × 218	Power, Volume, Sub	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	55
Коаксиальные динамики	MDF/нет	130 × 285 × 300	Нет	Volume, Bass, Treble, Power	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	52
Коаксиальные динамики	MDF/MDF	125 × 180 × 170	160 × 300 × 255	Volume, Bass, Treble, Power	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	53
Нет	MDF/нет	148 × 232 × 524	Нет	Volume, Bass, Treble, 3D, Power	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	73
Нет	MDF/нет	161 × 230 × 355	Нет	Volume, Bass, Treble, Power	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★	50
Выход на наушники	Пластик/пластик	64 × 85 × 160	162 × 215 × 180	Volume, Bass, Treble, Power	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	55
Нет	Пластик/MDF	88 × 135 × 148	165 × 320 × 207	Volume, Bass	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	55
ДУ, неодимовые microdrive	Пластик, металл/MDF	56 × 64 × 185	165 × 343 × 305	Bass, Volume, Power	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	109
ДУ, миларовые твитеры	Пластик/MDF	124 × 137 × 216	190 × 325 × 366	Bass, Volume, Power	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	137
ДУ, выход на наушники	Пластик/MDF	104 × 113 × 119	294 × 290 × 315	Treble, Sub, Master, Mute, Stand by	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	230
Выход на сабвуфер	Пластик	100 × 158 × 204		Volume, Tone	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	60
Выход на сабвуфер	Пластик	130 × 191 × 259		Bass, Volume, Treble	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	90
Line Out	MDF		185 × 306 × 257	Level					120
Line Out	Пластик	72 × 198 × 194		Bass, Volume, Treble	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	100
Line Out	Пластик		135 × 276 × 254	Volume					100
Line Out	MDF/нет	160 × 220 × 600	Нет	Volume, Bass, Treble, Power	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	106



LABTEC PULSE-420



★★★☆☆

Цена – $50

Звучание ★★★☆☆

Дизайн ★★★★☆

Качество конструкции ★★★★☆

+ Необычный дизайн; миниатюрность

– Глухое звучание всей системы; количество баса чрезвычайно зависит от расположения сабвуфера; нехватка высоких и средних частот

! Самая дешевая система в тесте, но далеко не самая плохая



LOGITECH Z-340

★★★☆☆

Цена – $55

Звучание ★★★☆☆

Дизайн ★★★★★

Качество конструкции ★★★★☆

+ Неплохой дизайн; качественная конструкция

– Вялый бас; большой недостаток средних частот; звук не увлекает

! Совсем немузыкальные колонки, хотя в играх должны звучать весьма неплохо



SVEN SPS-747 (B-747) ★★★★☆

Цена – $73
Звучание ★★★★☆
Дизайн ★★★★☆
Качество конструкции ★★★★☆

+ Неплохое качество звучания; внушительный внешний вид
– Некомпьютерный дизайн; отсутствие кабеля с mini jack-разъемом; несколько глуховатый звук; отвратительная магнитная защита
! Вполне достойные колонки, но у них слишком много мелких недостатков

SVEN SPS-866 (B-866) ★★★★★

Цена – $50
Звучание ★★★★☆
Дизайн ★★★★★
Качество конструкции ★★★★★

+ Невысокая стоимость; качественная сборка; отличный внешний вид
– Гулковатый корпус; глухие высокие
! Хотя в звучании этой системы и есть провалы, низкая цена делает ее весьма заманчивой покупкой

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ 2.0/2.1 ДОРОЖЕ $100

В ценовом диапазоне свыше $100 ситуация прямо противоположная. Большинство из протестированных здесь систем показали высочайшее качество звучания, так что выбор победителей был даже более сложен, чем в предыдущем случае. Но, в принципе, за вычетом двух комплектов можно порекомендовать любые колонки, были бы деньги. Системы, не удовлетворившие нас своим звучанием, не описываются в результатах тестирования, и в целях экономии места мы не приводим их фото.

За право называться лучшими из лучших здесь боролись три набора – Altec Lansing 621, Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D и JBL Media 200 в комбинации с JBL Media Sub.

Altec Lansing 621 – это практически копия нашей референсной системы Altec Lansing 641. Сателлиты в ней используются точно такие же, оснащенные как среднечастотным, так и высокочастотным динамиком, только сабвуфер помельче. Эта акустика звучит изумительно – детально, четко во всем диапазоне, сабвуфер выдает бас до самых низов. Особо нас впечатлили изысканные, кристально чистые верха сателлитов и ясные средние частоты.

Система Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D – единственная в верхней категории с цифровым входом, имеет сертификат качества THX. Она оснащена двумя дополнительными аналоговыми входами и отличным пультом ДУ. Звучание этих колонок поражает экспрессией и яр-



ALTEC LANSING 2100 ★★★★★

Цена – $109
Звучание ★★★★☆
Дизайн ★★★★★
Качество конструкции ★★★★★

+ Потрясающий дизайн; великолепное звучание; глубокий и мягкий бас; отличные высокие и на удивление неплохие средние частоты
– Ощущается некоторая нехватка мощности
! Буквально идеальный вариант по соотношению цена/качество



ALTEC LANSING 621 ★★★★★

Цена – $137
Звучание ★★★★☆
Дизайн ★★★★★
Качество конструкции ★★★★★

+ Изысканные детальные верха; мягкое сбалансированное звучание; глубокий бас до самых низов; отличный дизайн
– Ощущается нехватка мощности по сравнению с победителем теста
! Великолепная система для музыки; звучание настолько хорошее, что за нее не жалко любых денег



CAMBRIDGE SOUNDWORKS MEGAWORKS THX 2.1 250D
★★★★★

Цена – $230
Звучание ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Качество конструкции ★★★★★

+ Потрясающий сабвуфер; очень глубокий бас; хороший запас мощности; два аналоговых и один цифровой входы; сертификат THX; отличный ДУ
– Подчеркнуто яркое звучание
! Акустика просто заряжает массой положительных эмоций. Оснащение выше всяких похвал



JBL MEDIA 100 (+ MEDIA SUB)
★★★★☆

Цена – $60 (+$120 за сабвуфер)
Звучание ★★★★☆
Дизайн ★★★★☆
Качество конструкции ★★★★★

+ Отличные высокие частоты; глубокий бас сабвуфера; гибкость настройки
– Нехватка средних частот; недостаточная мощность; завышенная цена; призвуки на высокой мощности
! Весьма неплохая система, но непозволительно дорогая. Без сабвуфера использовать не рекомендуется

костью красок, сабвуфер выдает мощнейший, очень глубокий и вместе с тем плотный, собранный бас. Нет недостатка и в средних частотах. Некоторые претензии можно высказать к необычной окраске высоких частот, но это уже дело вкуса. Мощность 250D просто поражает, для нас так и осталось загадкой, как такие небольшие сателлиты выдают настолько громкий звук.

Очень естественное звучание продемонстрировала связка JBL Media 200 и JBL Media Sub. Сателлиты этой системы оказались чуть ли не лучшими в тесте, воспроизводя как детальные чистые верха, так и насыщенные средние и даже низкие частоты. Впрочем, использовать их без сабвуфера мы не рекомендуем, хотя компоненты этой акустики и продаются отдельно. Сабвуфер органично дополняет звучание сателлитов, несмотря на то, что имеет некоторые призвуки на экстремальной громкости. Только явно завышенная цена этого комплекта и его «старость» (система уже снята с производства) не позволили JBL Media 200 бороться за победу.

Честно говоря, мы не смогли решить, какая же из двух оставшихся систем – Altec Lansing 621 или Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D – звучит лучше, это уже скорее дело вкуса и музыкальных предпочтений. Так, 621-я модель великолепно подойдет для классической и джазовой музыки, а 250D – для энергичной молодежной и рока. Но все же благодаря большей функциональности и великолепной совместимости с аудиокартой, победившей в тестировании звуковых плат Creative Audigy 2, мы присуждаем знак «Выбор редакции: лучшее качество» Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D.

Об акустике JBL Media 100 в комбинации с JBL Media Sub, которую мы тоже не рекомендуем использовать без сабвуфера, можно сказать почти то же, что и о старшей модели. Естественно, здесь мощность поменьше, и к тому же ощущается недостаток средних частот. Так что если уж выбирать из JBL, лучше покупать модель Media 200.

Откровенно порадовала нас еще одна система в верхнем ценовом диапазоне – Altec Lansing 2100. При весьма невысокой цене эта акустика демонстрирует высочайшее качество звучания, лишь немногим проигрывая лидерам. Перед прослушиванием у нас были некоторые сомнения по поводу звучания системы, лишенной крупных динамиков. Но microdrive показали себя наилучшим образом, выдав весьма неплохие средние частоты при великолепных мягких верхах и весьма глубоком басе. Это почти идеальный вариант по соотношению цена/качество в диапазоне свыше $100. Altec Lansing 2100 заслуженно получает знак «Выбор редакции: лучшая покупка». ■



JBL MEDIA 200 (+ MEDIA SUB)
★★★★★

Цена – $90 (+ 120 за сабвуфер)
Звучание ★★★★★
Дизайн ★★★★☆
Качество конструкции ★★★★★

+ Очень естественное звучание; сателлиты лучшие в тесте; великолепные средние частоты; глубокий бас
– Завышенная цена; небольшие призвуки на высокой мощности
! Одна из лучших систем в тесте, но, увы, излишне дорога. Без сабвуфера использовать не рекомендуется

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ КОМПАНИИ, ПРЕДОСТАВИВШИЕ ПРОДУКТЫ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ

Altec Lansing, TEAC	«Фолгат ФТК»:	(044) 220-1396
Cambridge SoundWorks, Creative	ELKO Kiev:	(044) 461-9670
JBL	«Вектра-Сервис»:	(044) 245-4068
Hercules	Entry:	(044) 246-8462
Labtec, Logitech	DataLux,	www.datalux.ua
Luxeon	LEO Computers:	(044) 488-0098
SVEN	«Зеленая волна»:	(044) 239-9889

Почем гигагерц?

Цена и производительность 30 современных процессоров

БОНУС бесплатный гигагерц!

Максим Потапов

Два года назад мы задались вопросом «Почем мегагерц?» в тесте процессоров с тактовыми частотами от 566 до 950 MHz (www.itc.ua/4307). Кажется, с тех пор прошло совсем немного времени, а счет идет уже на гигагерцы. Мы рассмотрим 30 процессоров с тактовыми частотами от 1 до 3 GHz и определим самые скоростные и самые выгодные модели.

Покупая новый ПК или модернизируя старую систему, мы прежде всего думаем о процессоре, воспринимая его как основу вычислительной мощи компьютера. И стремясь получить заветные гигагерцы, иногда упускаем из вида то обстоятельство, что, кроме быстродействия, у CPU есть и другая характеристика – цена, которая включена в стоимость готового ПК. А ведь процессор может «съесть» львиную долю бюджета, выделенного для покупки или модернизации компьютера, и потому его цена должна интересовать нас даже в большей степени, чем тактовая частота. К счастью, сегодня можно подобрать процессор для любого кошелька, причем дешевый вовсе не обязательно будет медленным. Чтобы убедиться в этом, посмотрите на ценовую категорию до $100 (см. диаграмму), где выбор чипов особенно богат.

Цена и быстродействие – главные, но не единственные критерии выбора CPU. У каждой модели, представленной на рынке (а мы говорим о самых популярных из них – Pentium 4, Celeron, Athlon XP и Duron), есть свои особенности, которые могут сыграть решающую роль при выборе. Давайте более пристально посмотрим на «семейства» процессоров и заодно поговорим о результатах тестирования.

PENTIUM 4

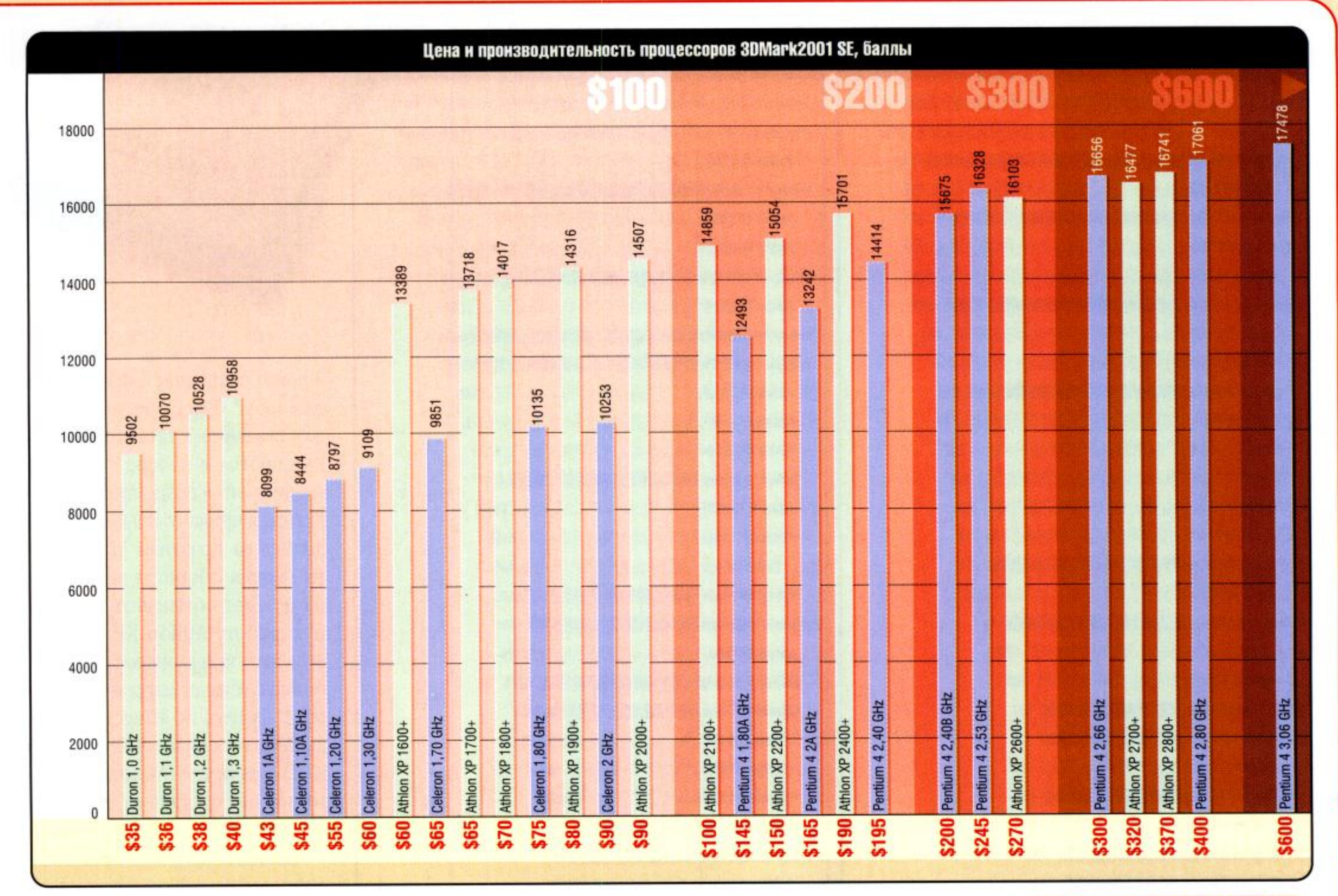
Pentium 4 – безусловно, самый мощный процессор современности. Особо ярко он проявил себя в игровых тестах, вместе с тем игры показали, что не только «гигагерцы» определяют быстродействие процессора. Судя по 3DMark2001 SE и Unreal Tournament 2003, перелом в противостоянии с Athlon XP происходит на модели Pentium 4 2,40B GHz, обладающей частотой шины FSB 533 MHz (о чем свидетельствует индекс B в названии). Pentium 4 2,40 GHz и более младшие модели (за исключением Pentium 4 2,26 GHz) используют шину с частотой 400 MHz, что не позволяет им развить максимальное быстродействие. Такие процессоры можно рекомендовать разве что для модернизации системы, если материнская плата не поддерживает шину FSB 533 MHz. В остальных случаях следует ориентироваться на новые модели с частотой 2,26 GHz и выше. Если младшая из них так и останется в дефиците, тогда придется заплатить чуть больше за Pentium 4 2,40B GHz. Цены на процессоры снижаются доволь-

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для оценки быстродействия процессоров применялись тестовые программы, которые довольно точно отражают производительность ПК в реальных приложениях. 3DMark2001 SE и PCMark2002 обладают самой обширной базой результатов, полученных пользователями со всего мира. Эта база, как и сами программы, доступна по адресу: *www.futuremark.com*. 3DMark2001 SE показывает быстродействие ПК в современных играх, которые активно используют как графический, так и центральный процессор. Чтобы свести к минимуму влияние 3D-акселератора, мы установили видеорежим 640 × 480 × × 16 bpp. Разница в результатах до 100 баллов не является существенной, так как она находится в пределах допустимой погрешности 3DMark2001 SE.

Тестовая процедура PCMark2002 Pro включает в себя задачи, с которыми регулярно сталкивается пользователь ПК, причем скорость их выполнения зависит главным образом от производительности процессора. Это открытие графических файлов, архивация данных, поиск слов в текстовом файле, декомпрессия MP3-файлов и конвертация аудио в формат MP3, а также обсчет трехмерной модели человеческих волос. Для результатов PCMark2002 Pro разницу в 20 баллов или выше следует считать значимой.

Unreal Tournament 2003 – игра, использующая самые передовые графические технологии и предлагающая удобные средства для тестирования (модуль benchmark.exe можно найти в директории *UT2003/System*). Быстродействие ПК в Unreal Tournament 2003 зависит в наибольшей степени от мощности центрального процессора. Чтобы свести к минимуму влияние 3D-акселератора на результаты, мы установили разрешение 640 × 480 и настройки, взятые из файлов mindetail.ini и mindetailuser.ini (с параметром mindesiredframerate=0) и скопированные в maxdetail.ini и maxdetailuser.ini, которые затем были защищены от записи. Мы приводим частоту кадров (fps) при облете уровней (flyby) и опускаем данные по сражению (botmatch) в связи с тем, что результаты Unreal Tournament 2003 в последнем случае не всегда являются корректными.



но быстро, так что недолго осталось ждать, пока Pentium 4 2,40B GHz станет самой привлекательной моделью с поддержкой шины FSB 533 MHz.

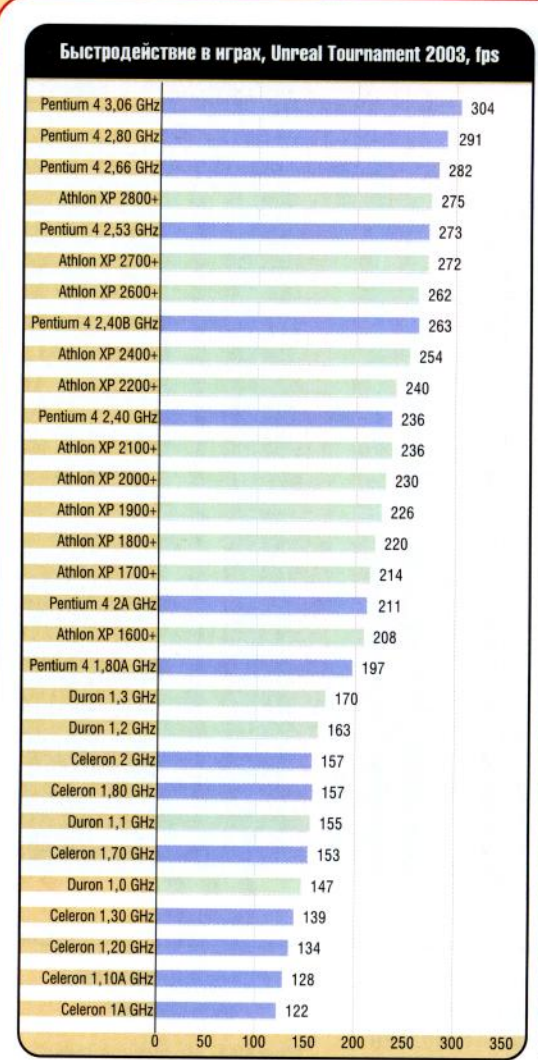
Что касается младших моделей Pentium 4, на рынке еще попадаются экземпляры с 256 KB L2 Cache (кэш-памяти второго уровня), которые значительно уступают по быстродействию аналогичным процессорам с 512 KB L2-кэша при той же или даже более высокой цене. Так, Pentium 4 1,80A GHz (индекс A в названии свидетельствует о 512 KB L2-кэша) в большинстве случаев быстрее не только «старого» Pentium 4 1,80 GHz, но и Pentium 1,90 GHz, а иногда и Pentium 4 2 GHz. Все модели Pentium 4 с частотой свыше 2 GHz имеют 512 KB кэш-памяти второго уровня.

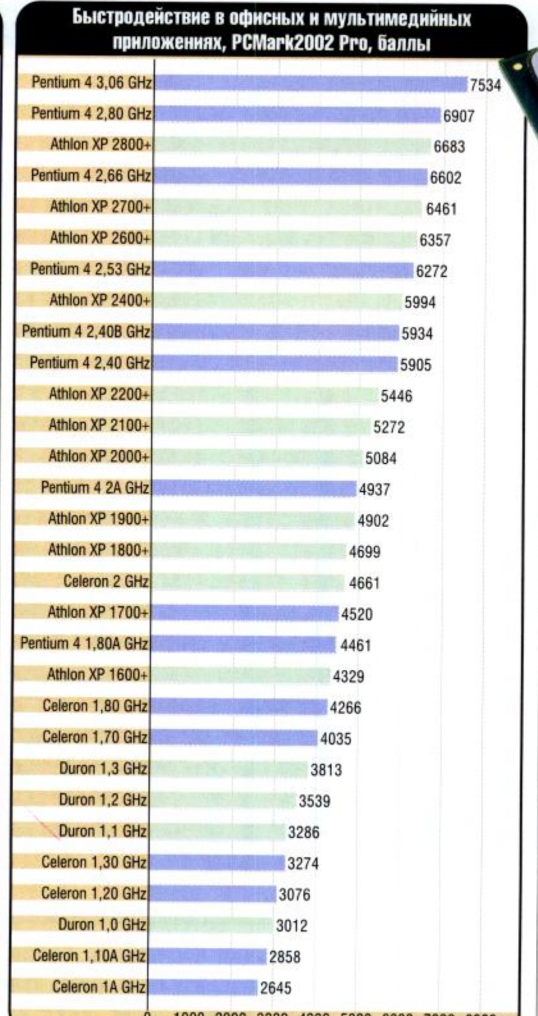
Максимальное быстродействие – не единственное достоинство Pentium 4. Это по-настоящему надежный процессор, что проявляется даже в его конструкции: кристалл Pentium 4 защищен от механических воздействий металлической пластиной, являющейся «по совместительству» распределителем тепла. Кроме того, Pentium 4 умеет самостоятельно снижать свои «обороты» при достижении критической температуры (что происходит, например, вследствие аварийной остановки кулера). Кстати говоря, даже старшие модели Pentium 4 без проблем прошли испытания на низкой частоте вращения вентилятора Volcano 7+, так что Pentium 4 является еще и самым «тихим» процессором. Залогом стабильности системы на базе Pentium 4 является тот факт, что компания Intel сама выпускает наборы системной логики (чипсеты) для материнских плат. Таким образом, о Pentium 4 можно говорить как о самом качественном процессоре – в плане как быстродействия, так и надежности и комфорта для пользователей.

Но за качество, как известно, приходится платить. И в данном случае платить немало: уровень цен на младшие модели Pentium 4 не опускается ниже $130. Чтобы сделать цену ПК на базе Pentium 4 более привлекательной, производители зачастую предлагают «спартанскую экипировку» компьютеров, экономя на оперативной памяти или иных компонентах. Другими словами, хорошо оснащенный компьютер на базе Pentium 4 дешевым не будет. Впрочем, английская народная мудрость гласит: «Мы не настолько богаты, чтобы покупать дешевые вещи».

ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА ATHLON XP

Формула, по которой вычисляется индекс производительности Athlon XP (Y) из его реальной тактовой частоты (X), выглядит примерно так: Y = 1,5X – – 500. С ее помощью можно определить и реальную тактовую частоту: для Athlon XP 1800+ она составит (1800 + 500)/1,5 = = 1533 MHz. Если вам лень считать, используйте специальный калькулятор, размещенный по адресу *www.overclockers.com.au/techstuff/a_qs_calc*. Для старших моделей принята своя система отсчета: Athlon XP 2400+ имеет тактовую частоту 2 GHz, 2600+ – 2,13 GHz, 2700+ – 2,17 GHz и 2800+ – 2,25 GHz.





ATHLON XP

Athlon XP – наилучший выбор для тех, кто желает получить высокую производительность и при этом не разориться. Во всех тестах модели Athlon XP стоимостью до $100 опережают процессоры Pentium 4, имеющие вдвое большую цену. Для пользователей, ограниченных в средствах, Intel может предложить лишь Celeron – процессор, который, мягко говоря, не выдерживает конкуренции с Athlon XP.

Безусловно, всем нам нравится идея «мощный процессор за $60», тем не менее Athlon XP не назовешь всенародным любимцем: он пользуется популярностью главным образом у компьютерных энтузиастов – пользователей, которые неплохо разбираются в компьютерном «железе». И тому есть несколько причин. Сам по себе Athlon XP – процессор более привередливый, чем Pentium 4. Он более хрупкий, так как его кристалл ничем не защищен от повреждений, и потому устанавливать его должен специалист. Кроме того, Athlon XP более требователен к охлаждению: старшие модели нуждаются в кулере с медной «подошвой» и скоростном вентиляторе в придачу. В этом мы убедились на практике: Volcano 7+ на низких оборотах вентилятора не смог обеспечить стабильную работу Athlon XP 2600+, а ведь этот кулер представляет собой кусок меди массой с полкило. Наконец, по качеству и надежности связка «процессор AMD + чипсет VIA» хотя и ненамного, но отстает от варианта «процессор Intel + чипсет Intel».

Что касается рыночной ситуации вокруг Athlon XP, ведущие украинские производители не слишком активно продвигают системы на базе этого процессора. А жаль, ведь для нашего пользователя, не «обремененного» излишком денежных средств, этот процессор является чуть ли не единственной возможностью получить высокопроизводительный ПК. Ведь когда мы говорим о соотношении цены и быстродействия, Athlon XP – наилучший вариант, и вряд ли эта ситуация изменится в ближайшем будущем.

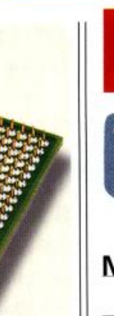
КОНФИГУРАЦИИ ТЕСТОВЫХ СИСТЕМ

Для процессоров Pentium 4 и Celeron (1,7 GHz и выше) использовалась материнская плата ABIT IT7-MAX2 V2.0 (BIOS it7pcf) на чипсете Intel i845PE. Для младших Celeron – ASUS TUSL2-C (BIOS 1012) на чиспсете Intel i815EP (B0 Stepping). Для Athlon XP и Duron – ASUS A7V8X (BIOS 1010) на чипсете VIA Apollo KT400. Для всех систем применялись видеокарта Club-3D Radeon 9700 Pro, винчестер WD300BB и модуль памяти Corsair CMX512-3500C2 объемом 512 MB, способный работать на частоте 434 MHz в режиме CAS=2 (для младших моделей Celeron использовались два модуля Transcend PC133 CAS2 по 256 MB). Установки памяти соответствовали спецификациям модулей, при этом ее частота устанавливалась максимально возможной для каждого процессора.

Для охлаждения служил универсальный кулер Thermaltake Volcano 7+.

Программное обеспечение: Windows XP Professional SP1, 3DMark2001 SE Build 330, PCMark2002 Pro Build 100, Unreal Tournament 2003 Version 2136, драйверы ATI Catalyst 2.4 (7.79), VIA Hyperion 4.45v.

№1–2/2003 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



CELERON И DURON

Эти процессоры – аутсайдеры нашего теста, причем ситуация с Celeron особенно удручает. Он может похвастаться разве что своими тактовыми частотами, и цифра 2 GHz, которая появляется при загрузке ПК, – единственное утешение пользователя, отдавшего за такой процессор $90. Судите сами: в Unreal Tournament 2003 модели Celeron с частотой от 1,70 GHz до 2 GHz уступили сверхдешевым Duron с частотой до 1,30 GHz. Что уже говорить о моделях Athlon XP, предлагаемых по той же цене, что и старшие Celeron. Где этот процессор проявил себя более или менее достойно, так это в офисных и мультимедийных приложениях пакета PCMark2002 – хотя бы здесь «грубая мегагерцевая сила» обеспечивает преимущество. Таким образом, Celeron позволяет получить надежную систему на платформе Intel для решения обычных задач и запуска простейших игр.

Что же касается Duron, то этот процессор быстро уходит со сцены, как и младшие модели Celeron с частотой до 1,4 GHz. Его место должен вскоре занять Athlon XP, что открывает для пользователей весьма заманчивые перспективы. ■

Разгон процессоров: бесплатный гигагерц

Максим Потапов

Если нельзя, но очень хочется – то можно!

Внимание! Редакция «Домашнего ПК» предупреждает: разгон опасен для вашего ПК и лишает права гарантийного ремонта или замены поврежденных компонентов! За последствия применения рекомендаций данной статьи редакция журнала и автор ответственности не несут!

А теперь – бесплатное дополнение к материалу «Почем гигагерц? Цена и производительность 30 современных процессоров», где мы поговорим о том, как получить не просто дешевое, а совершенно бесплатное быстродействие. Предупреждаем сразу: для разгона необходимы навыки работы с компьютерным «железом», а кроме того, элементарное человеческое везение, ведь процессоры имеют различный запас быстродействия и, что даже более важно, различный запас прочности. Использование процессора за пределами его возможностей – на более высокой частоте или, что еще хуже, при повышенном напряжении питания, может привести к его преждевременной «смерти». Да, разгон – занятие не для слабонервных, но судя по нашим результатам, здесь есть ради чего рисковать: без особых усилий мы получили от процессора Pentium 4 1,8A GHz еще один гигагерц, и в разогнанном состоянии он опередил самые дорогие Pentium 4, работающие в штатном режиме, а также любые версии Athlon XP. Разумеется, рисковать нужно с умом, и мы дадим несколько советов о том, как сделать разгон процессора более эффективным и безопасным занятием. Самый первый и лучший способ разгона... не заниматься им вообще, а сразу купить процессор с требуемым быстродействием. Впрочем, с заоблачными ценами на старшие модели Pentium 4 и Athlon XP этот совет так же полезен, как и «Лучше быть богатым и здоровым, чем бедным и больным». Но есть и другая поговорка, о которой не стоит никогда забывать: «За что не доплатишь – того не доносишь».

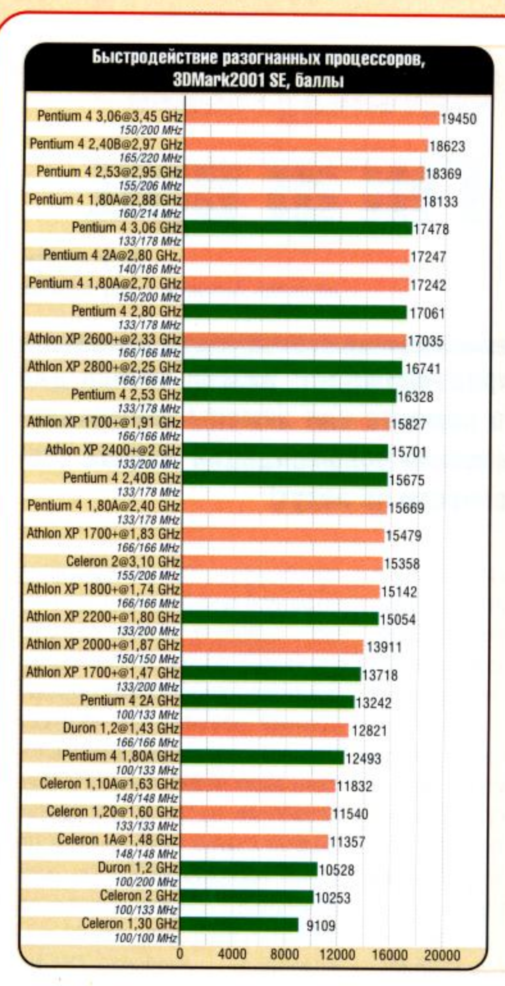
Успешным разгоном можно считать тот, при котором мы получаем более высокую производительность ПК, не используя дорогостоящих систем охлаждения и не повышая напряжение питания CPU и других компонентов системы. Разумеется, стабильность работы системы должна оставаться на том же уровне, что и до разгона. В наших экспериментах мы старались придерживаться этой концепции, и все результаты, которые мы получили, были достигнуты с помощью вполне доступного кулера Thermaltake Volcano 7+ (подробнее о нем читайте в «Домашнем ПК», № 7, 2002, www.itc.ua/10424). При этом тестовая система находилась не в закрытом корпусе, а на столе в прохладном помещении. Для достижения самых высоких результатов нам иногда приходилось повышать напряжение питания ядра, что, кстати говоря, закончилось печально для одного очень дорогого процессора (позже мы вернемся к этой теме). Применение систем водяного охлаждения (www.itc.ua/10307) или элемента Пельтье (www.itc.ua/7054) позволили бы достичь более выдающихся результатов, но стоят они довольно дорого, и потому эксперименты с ними не представляют большого практического интереса.

Откуда у процессоров «лишние» мегагерцы? Дело в том, что процессоры с одинаковым ядром, но разной тактовой частотой сходят с одного и того же конвейера. И уже потом, после тестирования, приобретают определенный рейтинг. Для выпуска моделей с более высокими частотами ядро может подвергнуться доработке, но тогда и младшие модели станут выпускаются по новой технологии. То есть, если Pentium 4 с тактовой частотой 1,8 GHz делается по той же технологии, что и Pentium 4 2,8 GHz, несложно догадаться, что запас быстродействия у него весьма велик. Во всяком случае, нет причин сомневаться в том, что он сможет работать на частоте FSB 533 MHz, достигнув таким образом 2,40 GHz.

Память Corsair: 434 MHz в режиме CAS=2

Чтобы определить версию ядра, использованного в данной модели Pentium 4, необходимо обратиться к справочнику *support.intel.com/support/processors/sspec/p4p.htm*. Здесь мы видим, что Pentium 4 3,06 GHz имеет ядро ревизии C1. У младших моделей может быть старое ядро ревизии B0 или новое – C1, и отличают их по коду S-Spec или же по напряжению питания, которое для нового ядра составляет 1,525 В, а для старого – 1,5 В. В нашем тесте участвовали процессоры ревизии C1 с тактовой частотой 2,53, 2,66 и 2,8 GHz, и





Тактовая частота процессора – не единственный фактор, определяющий быстродействие системы. Существенный вклад вносят частоты шины FSB и памяти. Поэтому рядом с моделью процессора после значка @ указана частота, до которой он разогнан (или штатная частота Athlon XP), а затем – частоты FSB и памяти. Для процессоров Athlon и Duron эффективная частота FSB и памяти удваивается, для Pentium 4 и старших моделей Celeron эффективная частота FSB увеличивается вчетверо, а памяти – удваивается. Реальная частота процессора получается умножением указанной частоты FSB на определенный коэффициент.

Более полная статистика, собранная во время тестирования, находится на ДПК-CD или в online-версии статьи на www.itc.ua/dpk.

они достигли 2,94, 3 и 3,15 GHz соответственно. Новые Pentium 4 1,8A GHz имеют код SL6E6 и SL6LA, Pentium 4 2A GHz – SL6GQ и SL6E7, напряжение питания ядра – 1,525 В.

Справедливости ради заметим, что до какой бы частоты мы не разгоняли младшие модели Pentium 4, получить полноценный Pentium 4 3,06 GHz не удастся, ведь в этом процессоре реализована технология Hyper-Threading, дающая существенный прирост быстродействия ПК в условиях многозадачности. Подробнее о Hyper-Threading читайте в «Домашнем ПК», № 12, 2002 (www.itc.ua/11919).

Как уже отмечалось, повышение напряжения питания ядра может помочь разгону, но может и «убить» процессор. Поэтому нас прежде всего интересовали максимальные возможности процессоров на стандартном напряжении. Pentium 4 2,40B GHz достиг 2,88 GHz, Pentium 4 2,66 GHz – 3 GHz, а Pentium 4 1,80A GHz – 2,7 GHz. Другим моделям для подобного разгона потребовалось повысить напряжение до 1,6 или 1,7 В. Pentium 4 1,80A GHz показал просто феноменальные результаты, обогнав даже Pentium 4 3,06 GHz, работающий в штатном режиме. Таким образом, Pentium 4 1,80A GHz повторил успех легендарного Celeron 300A MHz, который на частоте 450 MHz в свое время показывал чудеса производительности. Поднимать напряжение питания ядра 0,13-микронного Pentium 4 выше 1,7 В не стоит, но уже при таком значении процессор вполне может выйти из строя. Связано это, в частности, с тем, что материнские платы, как правило, добавляют напряжение сверх того, что требуется процессором или устанавливается пользователем. Производители объясняют это конструктивными особенностями материнских плат и желанием улучшить стабильность системы. Если с Pentium 4 эксперименты с напряжением питания ядра нам сошли с рук, то с Athlon XP – нет. Чтобы повысить стабильность разогнанного Athlon XP 2700+, мы подняли напряжение питания с 1,65 до 1,75 В, после чего процессор вышел из строя. Как выяснилось из показаний системного мониторинга, в действительности он получил от 1,9 до 2 В. С другими процессорами Athlon XP мы решили быть поосторожнее и не увеличивали напряжение более 1,65 В. Мораль этой истории такова: лучше всего вообще не трогать регуляторы напряжения. Правда, в таком случае успех разгона будет зависеть главным образом от везения, ведь далеко не все процессоры способны стабильно работать на повышенных частотах при стандартном напряжении. Кроме того, придется всерьез подумать об усиленном охлаждении.

Вообще говоря, в разогнанном состоянии процессор более чувствителен к высокой температуре, чем в штатном режиме. Для достижения рекордных тактовых частот процессоры приходится в буквальном смысле слова замораживать. Все процессоры Pentium 4, кроме модели 3,06 GHz, разогнанной до 3,45 GHz, без проблем прошли тестовую процедуру в самом тихом режиме кулера Volcano 7+ (около 3200 об/мин). Конечно, внутри закрытого корпуса этого было бы недостаточно, а летом для стабильной работы разогнанных Pentium 4 наверняка потребуется включить максимальную скорость вентилятора, что чревато высоким уровнем шума. С охлаждением Athlon XP ситуация еще серьезнее: старшие модели даже в штатном режиме не могут работать при низких оборотах Volcano 7+, не говоря уже о разгоне. Получается, что в жаркую погоду придется вообще отказаться от разгона Athlon XP или же потратить немалую сумму на систему водяного охлаждения или комнатный кондиционер.

Мы возлагали большие надежды на появление младших моделей Athlon XP с 0,13-микронным ядром, ожидая, что они позволят достичь быстродействия старших Athlon XP. Но этого не произошло: максимум, чего удалось добиться от 0,13-микронного Athlon XP 1700+ (реальная частота 1,47 GHz) – это 1,91 GHz. И только старшие модели Athlon XP оказались способными к освоению частот свыше 2 GHz, но даже им не удалось догнать Pentium 4 1,80A GHz, разогнанный до 2,70 GHz. Впрочем, нельзя исключать возможности, что нам не повезло с конкретными экземплярами, и по мере отладки 0,13-микронной технологии процессоры Athlon XP станут более податливыми к разгону. Отличить новые Athlon XP от старых 0,18-микронных можно по кристаллу меньшего размера, имеющему продолговатую форму, и по наклейке, где указана модель (раньше эти данные наносились на кристалл).

Но есть одна интересная возможность, о которой владельцы процессоров Intel могут только мечтать. Все 0,13-микронные Athlon XP, побывавшие в нашей Тестовой лаборатории, имели разблокированный коэффициент умножения, что видно по неповрежденным мостам L1 (между контактными точками нет прорези или канавки). Это открывает потрясающие возможности для разгона: например, можно установить более высокую частоту FSB, не повышая тактовую частоту процессора. Какой от этого будет прок, судите сами: Athlon XP с тактовой частотой 1,74 GHz и частотами FSB/памяти 166/166 MHz оказался быстрее в игровых приложениях, чем Athlon XP 1,8 GHz в режиме 133/200 MHz. Но и здесь есть свои нюансы: далеко не все материнские платы с поддержкой шины FSB 333 MHz позволяют произвольно менять частоту с 100 или 133 MHz до 166 MHz и выше, сохраняя в норме частоты PCI и AGP. И это одна из причин, почему для теста мы выбрали именно ASUS A7V8X. Другой момент – нестабильная работа материнских плат на частотах FSB и памяти свыше 166 MHz (333 MHz DDR). Так, ASUS A7V8X, рассчитанная на работу с памятью DDR 400 MHz, не позволяет использовать два модуля PC3200 в их стандартном режиме 400 MHz. Более того, она не дает использо-

вать и один такой модуль на частоте 400 MHz, если процессор имеет штатную частоту FSB 333 MHz: уже при частоте FSB 150 MHz нельзя установить частоту памяти асинхронно. Что из этого получилось, судите сами: Athlon XP 1,87 GHz (150/150 MHz) оказался медленнее в 3DMark2001 SE, чем Athlon XP 1,47 GHz (133/200 MHz). Справедливости ради заметим, что в PCMark2002, где тактовая частота процессора играет решающую роль, разрыв составил 1000 баллов в пользу Athlon XP 1,87 GHz (150/150 MHz), но в Unreal Tournament 2003 этот процессор совсем ненамного опередил Athlon XP 1,47 GHz (133/200 MHz). Таким образом, «играть» с частотами FSB и памяти следует весьма осторожно. И во многих случаях единственным способом разгона разблокированного Athlon XP окажется повышение коэффициента умножения при неизменных частотах FSB и памяти.

Процессоры Duron, как и «старые» Athlon Thunderbird (не XP), подвергаются «вскрытию» с помощью простого карандаша. Для этого разорванные «мостики» в ряду L1 необходимо «зарисовать» карандашом, причем так, чтобы не создать графитовых проводящих дорожек между соседними мостами. Повышение частоты FSB дает свои результаты и для Duron, а вместе с поднятием тактовой частоты он даже опережает Pentium 4 1,8A в игровых приложениях. Впрочем, такой результат возможен лишь в том случае, если Duron установлен в материнскую плату с поддержкой скоростной памяти DDR, что встречается нечасто.

Младшие процессоры Celeron, используемые исключительно с памятью SDRAM, тоже на что-то способны. Если их сильно «напрячь», они почти догонят Pentium 4 1,80A GHz и значительно превзойдут Celeron 2 GHz, что неудивительно, ведь Celeron Tualatin – это старый добрый Pentium III с частотой FSB 100 MHz. Разгон данных процессоров дается с большим трудом и чреват повышенным напряжением питания ядра, нестандартными частотами PCI и AGP, необходимостью применения самых качественных модулей памяти и интенсивного охлаждения. Подробнее об этих процессорах читайте в «Домашнем ПК», № 3, 2002, *www.itc.ua/9211*.

Celeron 2 GHz разогнался просто великолепно, что объясняется прежде всего тем, что он имеет 0,13-микронное ядро в отличие от 0,18-микронных моделей Celeron 1,7 GHz и 1,8 GHz. Конечно, разгон до 3 GHz делает Celeron более привлекательным, но не настолько, чтобы предпочесть его процессорам Pentium 4 1,80A GHz или Pentium 4 2A GHz, которые не нуждаются в экстремальном разгоне, чтобы побить Celeron 2 GHz, разогнанный до 3 GHz.

Итак, лучшие процессоры для любителей разгона – это обновленные Pentium 4 с напряжением питания ядра 1,525 В. С разгоном Athlon XP возни гораздо больше, и выигрыш не столь велик, как с младшими Pentium 4. Но получить от процессора стоимостью $65–70 производительность уровня Pentium 4 2,40B или Athlon XP 2400+ ($190–200) – такое возможно только с Athlon XP. Разгон Celeron и Duron поможет продлить жизнь старой системе, но если думать о радикальном повышении быстродействия, тогда придется «пересесть» на более перспективную машину на базе Pentium 4.



Кулер Thermaltake Volcano 7+ с «коробкой передач»

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ?

Тактовая частота процессора получается умножением частоты шины FSB (Front Side Bus), по которой CPU «общается» с северным мостом чипсета и через него – с памятью, на определенный коэффициент. Стандартными частотами FSB современных процессоров являются 100, 133, 166 MHz, именно они фигурируют в настройках материнской платы. Для процессоров Duron эффективная частота FSB составляет 200 MHz, для Athlon XP – 266 или 333 MHz DDR (Double Data Rate), для Pentium 4 – 400 или 533 MHz QDR (Quad Data Rate), Celeron 1,7 GHz и старше – 400 MHz QDR.

Для разгона процессора необходимо задать более высокую частоту FSB или повысить коэффициент умножения, если он разблокирован. Для того чтобы разогнанный процессор работал стабильно, требуются усиленное охлаждение и, как крайняя мера – повышенное напряжение питания ядра, памяти, AGP и других компонентов системы. Важно помнить, что высокая тактовая частота сама по себе не приводит к выходу разогнанного процессора из строя. Это происходит прежде всего из-за повышенного напряжения питания (что справедливо не только для процессора), а также вследствие продолжительной работы в экстремальном температурном режиме, обусловленном нестандартной тактовой частотой.

При изменении FSB меняется также частота шин PCI и AGP, что может привести к нестабильной работе плат расширения (например, звуковой платы и видеокарты). Некоторые модели материнских плат позволяют сохранить частоту PCI и AGP в пределах нормы при повышении частоты FSB, и именно они лучше всего подходят для разгона. Другой момент, связанный с повышением частоты FSB, – изменение частоты, на которой работают модули оперативной памяти, что также может привести к нестабильной работе системы. И если даже предусмотрена возможность снижения частоты памяти с помощью соответствующего делителя, это не имеет особого смысла, так как при более медленной памяти разгон процессора теряет смысл. Таким образом, для эффективного разгона необходимы самые качественные и скоростные модули памяти, подобные тем, что выпускаются компанией Corsair. Наконец, требуется хороший кулер, который обеспечит адекватное охлаждение разогнанного процессора и убережет уши пользователя в штатном режиме работы, подобно тому как это делает Thermaltake Volcano 7+, оснащенный «коробкой передач».

В материнских платах обычно предусмотрены средства регулирования тактовой частоты процессора, и чтобы воспользоваться ими, следует изучить руководство по эксплуатации. Большинство материнских плат дают возможность менять параметры работы процессора и других компонентов системы через BIOS. На сегодняшний день лучшими платами для разгона являются те, что базируются на чипсете Intel i845PE и VIA KT400, так как они поддерживают самые скоростные типы памяти. Наиболее удачные платы с точки зрения разгона выпускают компании ABIT, ASUS и EPoX, но и другие производители изо всех сил стремятся облегчить жизнь любителям разгона. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

AMD	AMD	www.amd.ru
	K-Trade	(044) 252-9222
	«Версия»	(044) 554-2747
Intel	ELKO Kiev	(044) 461-9670
	K-Trade	(044) 252-9222
	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
ABIT	ABIT	www.abit.com.tw
ASUS	ASUSTeK Computer	www.asus.com.tw
	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Corsair	Entry	(044) 246-8462
Thermaltake	NIS	(044) 234-3838

Цифровые фотокамеры. Обзор новинок

Сергей Галушка

Представляем вашему вниманию очередной обзор новинок цифровых фотоаппаратов. Тестовые снимки находятся на диске, идущем в комплекте с журналом. Там же можно ознакомиться с таблицей, где собраны все основные характеристики описанных моделей. Напоминаем, что со временем все эти материалы будут доступны и на нашем Web-сайте (*itc.ua*).

CANON DIGITAL IXUS V3

★★★★★

Цена в Киеве – $518

Модель имеет компактный корпус из нержавеющей стали. В отличие от Digital Ixus V2 аппарат оснащен 3,2-мегапиксельной ПЗС-матрицей, более производительным процессором DIGIC (DIGital Imaging Core) и 9-точечной интеллектуальной системой автофокусировки (AiAF).

Устройство поддерживает технологию iSAPS (Intelligent Scene Analysis based on Photographic Space), суть которой сводится к следующему: при съемке каждого кадра камера анализирует условия фотографирования и сопоставляет эти данные с теми, что хранятся в специальной библиотеке статистической информации (Photographic Space data), после чего при необходимости делает корректировку параметров. Для оптимизации экспозамера и баланса белого модель снабжена интеллектуальным датчиком, определяющим ориентацию камеры при съемке.

Аппарат совместим со всеми моделями принтеров Canon для прямой печати, поддерживает технологию Exif Print. Помимо фотоизображений, Digital Ixus V3 позволяет записывать видеофрагменты продолжительностью до 3 мин со звуковым сопровождением, а также редактировать их без загрузки в компьютер, просматривать на экране телевизора, посылать друзьям по e-mail.

CANON POWERSHOT G3

★★★★★

Цена в Киеве – $890

Аппарат ориентирован на опытных фотолюбителей и полупрофессионалов, он снабжен поворотным 1,8-дюймовым ЖК-монитором с изменяемым углом наклона. От предыдущей модели PowerShot G2 камера отличается полностью переработанным объективом, позволяющим проводить 4-кратное масштабирование изображения; 4-мегапиксельной ПЗС-матрицей; новым процессором DIGIC, существенно повысившим точность автофокусировки, скорость работы аппарата и срок автономной работы от аккумулятора.

Заметно улучшена эргономика, например, изменить формат записываемого файла на RAW теперь можно «в одно касание». Кроме того, на рукояти камеры появился диск управления, служащий для увеличения или уменьшения значений выбранных параметров.

В PowerShot G3 доступны 12 вариантов съемки – в том числе полностью ручное управление, два пользовательских настраиваемых режима, возможен выбор точки фокусировки и способа замера экспозиции.

Модель также поддерживает технологию iSAPS, спецификации Exif Print 2.2, совместима с полным набором вспышек Speedlite EX. Благодаря специальному байонетному креплению аппарат допускает использование фирменных теле- и широкоугольного конверторов.

CASIO EXILIM EX-S2/EX-M2

★★★★★

Цена в Киеве –

EX–S2 – $362, EX–M2 – $399

Представив 2,11-мегапиксельные аппараты EX-S2 и EX-M2, Casio расширила линейку Exilim, где с весны 2002 г. насчитывалось только две модели (EX-S1 и EX-M1), снабженные 1,2-мегапиксельной ПЗС-матрицей. Все цифровые камеры серии Exilim имеют элегантный компактный металлический корпус (по габаритам он сравним с визитницей).

Модель EX-M2 отличается от EX-S2 наличием встроенного микрофона, а также способностью выполнять функции диктофона и MP3-плеера. Кроме того, с помощью EX-M2 можно записывать озвученные видеофрагменты и каждый снимок снабжать коротким голосовым комментарием.

Аппараты оборудованы ярким ЖК-дисплеем с диагональю 1,6 дюйма, встроенной вспышкой, поддерживается 4-кратное цифровое увеличение снимка с плавной регулировкой.







CASIO EXILIM EX-S2/EX-M2
★★★★★
Цена в Киеве –
EX-S2 – $362,
EX-M2 – $399



CASIO QV-R3/ QV-R4
★★★★☆
Цена в Киеве –
QV-R3 – $484,
QV-R4 – $546

Обе модели имеют популярную функцию сюжетных программ Best Shot, облегчающих съемку в сложных условиях.

Цифровые камеры Exilim снабжены внутренней флэш-памятью емкостью 12 MB, а в качестве дополнительных носителей применяются карты памяти SD/MMC. Для связи с ПК через USB, а также подзарядки сменного аккумулятора используется док-станция, входящая в комплект поставки. Версия с MP3-плеером (EX-M2) дополнена стереонаушниками и пультом ДУ.

CASIO QV-R3/QV-R4

★★★★☆

Цена в Киеве –
QV-R3 – $484, QV-R4 – $546

Мода на элегантные, компактные, высокофункциональные цифровые камеры в цельнометаллических корпусах не обошла стороной и Casio. Компания представила две модели – 4,13-мегапиксельную QV-R4 и 3,34-мегапиксельную QV-R3, которые обладают наилучшим на сегодня соотношением цена/производительность в соответствующих классах техники.

Аппараты оснащены объективами Pentax, позволяющими проводить 3-кратное масштабирование снимка; встроенной флэш-памятью, емкостью 11 MB; слотом для карт памяти SD.

Модели традиционно поддерживают функцию сюжетных программ Best Shot. Кроме того, процедура Pre-Shot поможет поместить собственный снимок на понравившийся фон. Режим Coupling Shot позволит сфотографировать двух человек без участия третьего и также расположить их групповой портрет на желаемом фоне.

Как по внешнему виду, так и по некоторым функциям устройства напоминают Pentax Optio 330/430, к примеру, они поддерживают довольно необычные для фотоаппаратов функции «Мировое время» и «Планировщик заданий» (с проигрыванием сигнала и отображением нужной картинки в назначенное время).

Камеры приспособлены вести серийную съемку (по 3 кадра) и могут самостоятельно генерировать HTML-файлы для создания виртуальных фотоальбомов.

NIKON COOLPIX 2000

★★★★☆

Цена в Киеве – $272

Цифровую фотокамеру Coolpix 2000 компания Nikon анонсировала еще весной 2001 г. Однако в прошлом году состоялось второе рождение модели. Дело в том, что Nikon долгое время не интересовал рынок дешевой цифровой фототехники, но в 2001 г. приоритеты изменились, и компания захотела иметь своего «агента» в этом классе. Премьера не удалась, при работе перегревались аккумуляторы, вызывая даже деформацию корпуса. В результате аппарат был отозван с рынка, доработан и вновь представлен на пользовательский суд.

Обновленная Coolpix 2000 производит довольно приятное впечатление, хотя и не лишена определенных недостатков (например, иногда происходят неоправданные «зависания» камеры). Она оборудована 2,1-мегапиксельной матрицей, объективом Zoom-Nikkor с возможностью 3-кратного масштабирования изображения, имеет пять сюжетных программ съемки. Аппарат поставляется с картой памяти CompactFlash емкостью 8 MB.

Coolpix 2000 поддерживает режим серийной съемки, а также позволяет осуществлять запись видеороликов длительностью до 20 с.

Интересны функции One-Touch Upload (передача «в одно касание» фотографии в компьютер) и Small Picture (автоматическое создание уменьшенной копии снимка для Internet-использования).

NIKON COOLPIX 3500

★★★★★

Цена в Киеве – $480

По сути, данная фотокамера унаследовала практически те же самые особенности, что и аппарат Coolpix 2500, удостоенный редакцией «Компьютерного Обозрения» почетного знака «Продукт года» за 2002 г. Однако в отличие от предшественницы модель оборудована 3,2-мегапиксельной ПЗС-матрицей и улучшенной схемой контроля серого цвета, что гарантирует получение снимков более высокого качества.

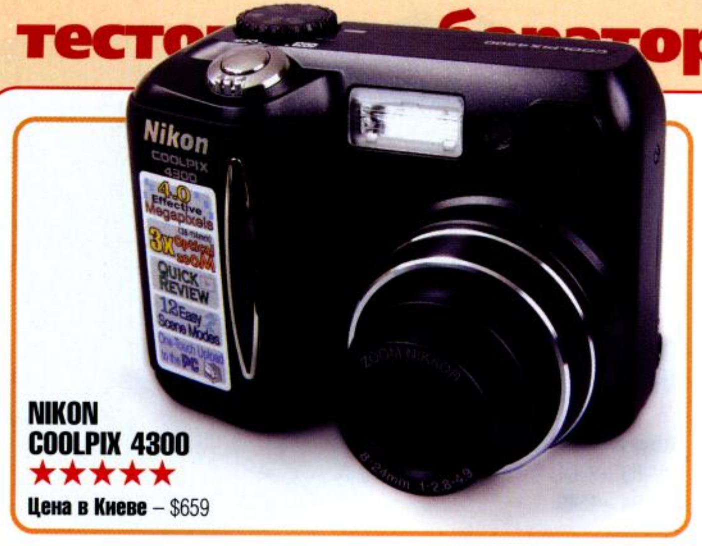
Фотокамера предназначена в первую очередь для тех, кто ценит стиль и удобство в ра-



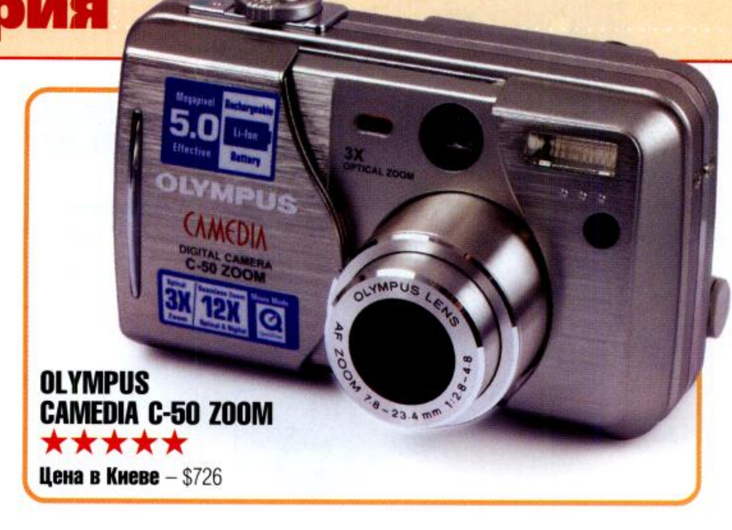
NIKON COOLPIX 2000
★★★★☆
Цена в Киеве – $272



NIKON COOLPIX 3500
★★★★★
Цена в Киеве – $480



NIKON COOLPIX 4300
★★★★★
Цена в Киеве – $659



OLYMPUS CAMEDIA C-50 ZOOM
★★★★★
Цена в Киеве – $726

боте. Объектив Zoom-Nikkor дает возможность проводить 4-кратное увеличение изображения,

Помимо полностью автоматического режима работы, Coolpix 3500 поддерживает 12 различных сюжетных программ съемки, позволяющих делать хорошие снимки практически в любых условиях освещенности. Имеется возможность серийной съемки, допускается сохранение неозвученных видеороликов длительностью до 35 с. Функция макросъемки обеспечивает получение качественных снимков на расстояниях от 4 см до объекта.

Кнопка быстрого просмотра (Quick View) позволяет оперативно отображать отснятые кадры на 1,4-дюймовом ЖК-мониторе в то время, пока идет подготовка к съемке других сюжетов. Также поддерживаются упомянутые выше функции One-Touch Upload и Small Picture.

NIKON COOLPIX 4300

★★★★★

Цена в Киеве – $659

Компактная и легкая цифровая фотокамера Coolpix 4300 по дизайну и функциональным возможностям напоминает модель Coolpix 885. Она по-прежнему выпускается в двух цветовых исполнениях – серебристом и черном. Аппарат оборудован 3-кратным объективом Zoom-Nikkor, однако в отличие от Coolpix 885 устройство 4300 снабжено 4-мегапиксельным ПЗС-сенсором.

Аппарат поддерживает 5-зонный автофокус; 12 традиционных фирменных сюжетных программ съемки (помимо универсального автоматического режима); имеет широкий диапазон настроек баланса белого (можно также проводить брэкетинг ББ); позволяет записывать видеоролики длительностью до 35 с. Модель комплектуется ионолитиевым аккумулятором EN-EL1, обеспечивающим автономность работы до 90 мин.

В устройстве реализована отличная система подавления шумов при длинных выдержках. Естественно, поддерживаются функции макросъемки (от 4 см), One-Touch Upload, Small Picture, Quick View и BSS. Последняя позволяет автоматически выбирать лучший снимок при непрерывной съемке.

Аппарат не только идеально подходит для начинающих фотолюбителей, но и будет интересен опытным пользователям, поскольку, помимо автоматических режимов, поддерживает ручное управление экспозицией.

OLYMPUS CAMEDIA C-50 ZOOM

★★★★★

Цена в Киеве – $726

Камера, по сути, является преемницей устройства C-40 Zoom. Она заметно «похудела» и слегка вытянулась в длину, отчего ее внешний вид стал намного привлекательнее.

Camedia C-50 Zoom оборудована 5,3-мегапиксельной матрицей с довольно нестандартными значениями светочувствительности (эквивалентно ISO 80, 160, 320); мощной встроенной вспышкой, поддерживающей режим замедленной синхронизации; оптическим видоискателем с метками автофокуса, подстройкой диоптрий и ярким 1,5-дюймовым ЖК-монитором.

При работе с фотокамерой вы имеете возможность управлять скоростью затвора и значением диафрагмы, балансом белого и способом замера экспозиции; использовать автобрэкетинг. Доступны шесть программ сюжетной съемки; ряд цифровых эффектов (черно-белый, сепия, настройка резкости и контрастности, изменение размера для передачи по e-mail), а также режимы макро (от 20 см), панорама, *My Mode* (для сохранения персональных настроек).

Аппарат поддерживает технологии PRINT Image Matching и Exif 2.2, питается от фирменного компактного ионолитиевого аккумулятора (зарядное устройство входит в поставку). Снимки можно записывать как на карту памяти xD-Picture Card (комплектуется носителем 32 MB), так и на Compact Flash.

OLYMPUS CAMEDIA C-5050 ZOOM

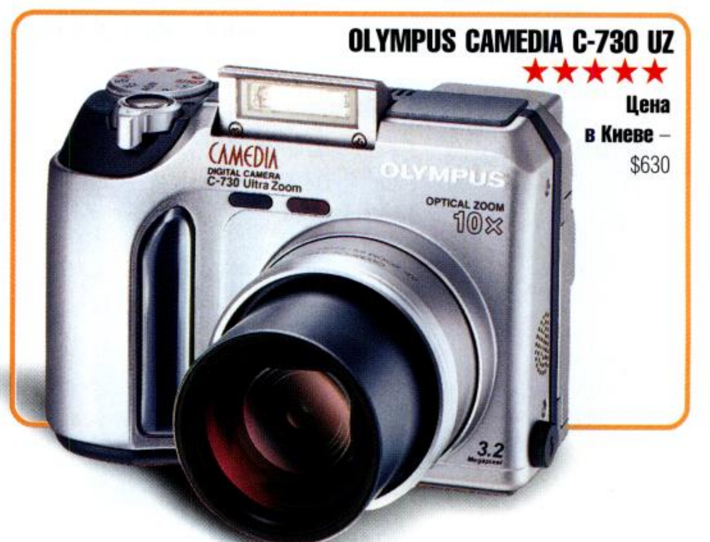
★★★★★

Цена в Киеве – $854

А вот и долгожданная премьера Olympus! Камера снабжена 5,3-мегапиксельной мат-



OLYMPUS CAMEDIA C-5050 ZOOM
★★★★★
Цена в Киеве – $854



OLYMPUS CAMEDIA C-730 UZ
★★★★★
Цена в Киеве – $630



SONY CYBERSHOT DCS-F717
★★★★★
Цена в Киеве – $1210

рицей, светосильным объективом с 3-кратным оптическим трансфокатором. В модели использован ЖК-дисплей специальной конструкции, которая до недавних пор применялась лишь в устройствах E-серии (E-10 и E-20p) – угол его наклона по вертикали изменяется в диапазоне от 20 до 90 градусов. Аппарат снабжен мощной встроенной вспышкой, поддерживающей режимы синхронизации по первой и второй шторке. Помимо этого, имеется крепление типа «горячий башмак» для подключения внешних вспышек.

В Camedia C-5050 Zoom реализованы ESP (Electro Selective Pattern), точечный и многосегментный методы замера экспозиции; допускается полностью ручное управление диафрагмой, выдержкой и фокусировкой; имеются пять программ съемки и два режима серийного фотографирования (со скоростью до 1,7 кадра в секунду); при необходимости легко в реальном времени отобразить гистограмму картинки, провести шумоподавление, применить нужный цифровой эффект.

Баланс белого можно измерять автоматически, помимо этого, имеются девять предустановленных режимов, включая опцию One touch. Обеспечена совместимость с картами памяти xD-Picture Card (в комплект входит носитель емкостью 32 MB), SmartMedia, Compact Flash и Microdrive (1 GB).

Наконец-то Olympus не поскупилась и изначально снабдила модель четырьмя аккумуляторами типа Ni-MH вместе с зарядным устройством.

OLYMPUS CAMEDIA C-730 UZ
★★★★★
Цена в Киеве – $630

Похоже, что серию Camedia C-7XX UltraZoom Olympus решила довести до совершенства – модель C-730 вместила многие последние технические новшества и достижения компании. Так, аппарат впервые сочетает в себе 3,2-мегапиксельную ПЗС-матрицу и объектив с 10-кратным увеличением; включает мощные функции по обработке изображений (например, позволяет проводить кадрирование и увеличение снимков, накладывать эффекты Sepia и Black & White, добавлять белый или черный фон, получать панорамные картинки).

Камера поддерживает ESP, точечный и мультиточечный способы замера освещенности. Допускается ручная фокусировка, помимо автоматического, имеются шесть предустановок баланса белого, семь режимов встроенной вспышки (в том числе синхронизация по первой и второй шторке с компенсацией эффекта «красных глаз»).

Устройство оснащено двумя цветными электронными видоискателями – 0,44- и 1,5-дюймовым. В режиме *My Mode* могут быть сохранены четыре серии различных пользовательских настроек. Функция *Noise Reduction* поможет уменьшить шумы изображений при съемке с длительными выдержками. Режим *SuperMacro* обеспечит фотографирование мелких объектов с расстояния от 4 см.

Помимо покадровой и серийной съемки, можно снимать короткие видеоролики со звуком в формате QuickTime Motion JPEG.

SONY CYBERSHOT DCS-F717
★★★★★
Цена в Киеве – $1210

Данная модель является улучшенной модификацией камеры CyberShot F707. Устройство по-прежнему оснащено 5-мегапиксельной ПЗС-матрицей, объективом Carl Zeiss, обеспечивающим 5-кратное масштабирование изображения. На верхней панели камеры имеется контакт типа «горячий башмак» для подключения внешних вспышек.

В отличие от предыдущей модели в CyberShot F717, помимо автоматической, применяется 5-зонная система автофокусировки, при наводке на резкость допускается ручной выбор необходимой области. Элемент управления трансфокацией теперь вынесен на ствол объектива, кроме того, если вы не используете режим ручной фокусировки, то управлять масштабированием картинки возможно с помощью кольца объектива. Обновленная модель поддерживает интерфейс USB 2.0, способна вести неограниченную видеозапись со звуком в формате MPEG-1, отображать гистограмму картинки в реальном времени. Удобнее стало переключать баланс белого.

Режимы ночной съемки NightShot и NightFrame обеспечат дополнительное подсвечивание сцены инфракрасными лучами. Имеются также функции подавления шумов, что немаловажно, поскольку максимальная чувствительность матрицы увеличена до ISO 800. Аккумуляторный блок использует технологию Stamina, что позволяет рассчитывать время автономной работы камеры от батарей при текущем энергопотреблении. Ну и наконец, аппарат стал комплектоваться картой памяти Memory Stick емкостью 32 MB.

Продукты предоставлены компанией «Юг-Контракт»: тел. (044) 247-6724

Выбираем GeForce4 Ti4200
новые модели

Максим Потапов



Видеокарты на базе GeForce4 Ti4200 по-прежнему носят звание «Лучшая покупка» в высокопроизводительном секторе, и цены на них продолжают падать. Вместе с тем за последнее время появилось множество новых модификаций плат на GeForce4 Ti4200, а некоторые из тех, что мы тестировали в «Домашнем ПК», № 8–9, 2002 (www.itc.ua/10895), уже успели уйти с рынка.

Производители активно обновляют свои модели GeForce4 Ti4200, внедряя интерфейс AGP 8X. Новые GeForce4 Ti4200-8X представляют как более совершенный продукт, но, как мы уже не раз отмечали, проку от шины AGP 8X в настоящее время нет никакого. Хуже того, с вытеснением «старых» GeForce4 Ti4200 уровень цен на продукты этой серии может повыситься. Мы надеялись, что видеокарты на базе GeForce4 Ti4200-8X будут оснащаться гораздо более скоростными модулями памяти, но такие нам пока что не попадались. Радует лишь тот факт, что новые 128-мегабайтовые версии GeForce4 Ti4200 имеют частоту памяти 500 MHz, а не 444 MHz, как это часто случалось раньше. В целом, судя по результатам тестирования, хочется дать рекомендацию: ищите самую дешевую видеокарту GeForce4 Ti4200 и не мучайтесь вопросами выбора. Но, конечно же, лучше не рисковать с неизвестными продуктами, тем более что через нашу Тестовую лабораторию проходят и самые доступные модели, такие, как Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB и Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB. За $135–140 эти видеокарты предлагают быстродействие и качество изображения не хуже, чем у других, а разгоняются вообще прекрасно. С другой стороны, у них нет радиаторов на микросхемах памяти, а значит, долго в разогнанном режиме они не «протянут». Да и сами микросхемы у Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB имеют весьма скромный запас быстродействия – они рассчитаны максимум на 500 MHz, и чтобы получить от них более высокую частоту, нужно немалое везение. Кроме того, у этой модели нет интерфейса DVI, необходимого для подключения качественного LCD-монитора, и никакого дополнительного ПО в комплекте. Таким образом, Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB является более удачным выбором, чем Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB: она оснащена более скоростными модулями памяти и интерфейсом DVI, а также комплектуется игрой.

Наличие больших металлических пластин, прикрывающих микросхемы памяти, еще не

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Производитель	Albatron	Creative	Gainward	MSI	Prolink		Sparkle
Модель	Ti4200P Medusa	3D Blaster 4 Titanium 4200	Ultra/650-8X XP Golden Sample	Ti4200-VTD8X	PixelView GF4 Ti4200	PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB	SP7228DV 128 MB DDR
Объем памяти, MB	128	64	128	128	64	128	128
Микросхемы памяти	Samsung 4 нс	Hynix 3,6 нс	Н/д	Samsung 4 нс	Hynix 4 нс	Н/д	Samsung 4 нс
Частота ядра/памяти, MHz	250/500	250/513	250/513	250/512	250/500	250/513	250/513
Разгон ядра/памяти*, MHz	320/520	320/600	300/560	280/540	310/600	300/560	280/580
Радиаторы на микросхемах памяти	○	○	●	●	○	●	○
Видеовход	○	○	●	●	○	●	●
TV-энкодер (декодер)	Conexant CX25871-15	Philips 7104E	Philips 7108AE	Philips 7108AE	Philips 7104E	Philips 7108E	Philips 7108E
Дополнительный выход DVI	●	●	●	●	○	●	●
AGP 8X	○	○	●	●	○	●	●
Переходники в комплекте**	S-C	S-C	DVI-VGA, S-C (in/out)	DVI-VGA, S-C (in/out)	S-C	S-C	DVI-VGA, S-C (in/out)
Кабели в комплекте**	S, C	○	○	S	C	C	S
Дополнительное ПО	Serious Sam: The First Encounter, Motocross Mania, InterVideo WinDVD	Incoming Forces	Serious Sam: The First Encounter, InterVideo WinCinema	Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project, InterVideo WinDVD, InterVideo WinProducer/WinCoder + Professional User's Pack, FarStone Virtual Drive, 7 in 1 Games Collection	○	Codename: Outbreak, Ballistics, InterVideo WinDVD	Cyberlink PowerDirector Pro 2.1 ME
Цена, $	160	140	200	180	135	160	180
Рейтинг	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆

** Разные экземпляры одной модели могут иметь различный потенциал для разгона. ** C – Composite; S – S-video.*

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Конфигурация тестовой системы: Pentium 4 2,53 GHz, 512 MB PC800 RDRAM, материнская плата ASUS P4T533-C, Windows XP Professional SP1, DirectX 8.1, драйверы NVidia Detonator 40.72.

Для разгона видеокарт мы использовали соответствующую функцию драйверов NVidia Detonator. Для ее активизации необходим ключ Coolbits, доступный по адресу www. tweak3d.net/tweak/geforce/coolbits.reg. Частота графического чипа повышалась с шагом в 10 MHz, видеопамяти – 20 MHz до тех пор, пока видеокарта проходила тест 3DMark2001 SE без дефектов изображения. На диаграмме красным цветом отмечены разогнанные версии. Необходимо помнить, что два экземпляра одной и той же модели видеокарты могут иметь различную способность к разгону. Кроме того, разгон может привести к выходу видеокарты из строя без возможности гарантийного ремонта или замены.

3DMark2001 SE, 1280 × 1024 × 32 bpp, баллы

Видеокарта	Частоты	Баллы
Leadtek WinFast GeForce4 Ti4600 128 MB	310/720 MHz	10601
Leadtek WinFast GeForce4 Ti4600 128 MB	300/650 MHz	10211
Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB	320/600 MHz	10210
Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB	250/513 MHz	9020
Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB	310/600 MHz	10096
Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB	250/500 MHz	8935
Gainward Ultra/650-8X 128 MB	300/560 MHz	9862
Gainward Ultra/650-8X 128 MB	250/513 MHz	9091
Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB	300/560 MHz	9851
Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB	250/513 MHz	9056
Sparkle SP7228DV 128MB	280/580 MHz	9813
Sparkle SP7228DV 128MB	250/513 MHz	9071
Albatron Ti4200P Medusa 128 MB	320/520 MHz	9740
Albatron Ti4200P Medusa 128 MB	250/500 MHz	9043
MSI Ti4200-VTD8X 128 MB	280/540 MHz	9595
MSI Ti4200-VTD8X 128 MB	250/512 MHz	9168

4000 6000 8000 10000

гарантирует эффективного теплоотвода. В этом мы лишний раз убедились, познакомившись с моделями MSI Ti4200-VTD8X и Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB, у которых радиаторы не везде плотно прилегали к микросхемам. Вообще говоря, это типичный недостаток «навесной» конструкции, альтернативное решение заключается в том, чтобы «садить» радиаторы на клей, как это сделано у Gainward Ultra/650-8X XP Golden Sample 128 MB. Из всех участниц теста именно ее можно рекомендовать любителям разгона как дешевую альтернативу GeForce4 Ti4400 или Ti4600. Впрочем, не такую уж и дешевую, ведь это самая дорогая модель из всех участниц теста, имеющих видеовход.

Но если не говорить о разгоне, наиболее привлекательным продуктом все же является MSI Ti4200-VTD8X, которая в штатном режиме оказалась быстрее остальных. Она оснащена и укомплектована по высшему разряду, такого количества и качества дополнительного ПО мы не видели нигде. Но у MSI Ti4200-VTD8X есть серьезный конкурент – видеокарта Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB, которая уступает разве что своим набором ПО. В остальном она обеспечивает максимум быстродействия и функциональности, который можно получить за такие деньги.

Еще одна видеокарта с видеовходом – Sparkle SP7228DV 128 MB – ничем особенным не отличилась и на фоне MSI Ti4200-VTD8X, предлагаемой по той же цене, выглядит довольно бледно. Аналогичная ситуация и с Albatron Ti4200P Medusa: стоит она как Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB, но даже видеовхода не имеет.

Итак, из рассмотренных видеокарт Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB заслужил звание «Лучшая покупка». Если же говорить о наилучшем качестве, определить победителя трудно: Gainward Ultra/650-8X XP Golden Sample 128 MB дороговата, а MSI Ti4200-VTD8X имеет не самые скоростные микросхемы памяти, и ее система охлаждения может потребовать некоторой доработки. Но настоящим открытием стали продукты Prolink PixelView, которые при своей скромной цене вполне могут потягаться с лидерами. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

Albatron	Compass	(044) 531-9730
Creative, Prolink	ELKO Kiev	(044) 461-9670
Gainward	Gainward	www.gainward.ru
MSI	Micro-Star International	www.msi.com.tw
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222

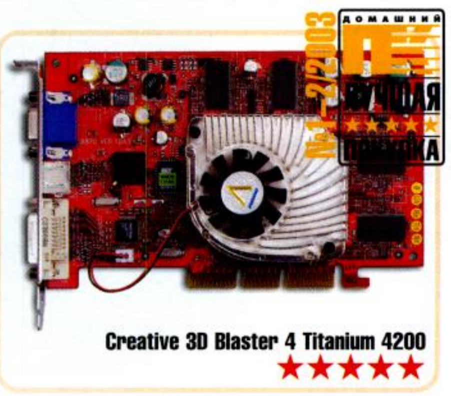

Sparkle SP7228DV 128 MB DDR
★★★★☆


PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB
★★★★★


Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB
★★★★☆


MSI Ti4200-VTD8X
★★★★★


Albatron Ti4200P Medusa
★★★★☆



Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200
★★★★★


Gainward Ultra/650-8X XP Golden Sample
★★★★★

Без проводов

Сергей Галушка, Владимир Кочмарский

В декабрьском номере «Домашнего ПК» мы говорили о том, что одной из тенденций 2003 года станет внедрение беспроводной периферии для настольных систем. Похоже, данная тенденция потихоньку становится реальностью: в этом номере мы уже знакомимся с беспроводными продуктами от Logitech, причем не традиционными мышами, а Web-камерой и джойстиком – устройствами, до недавних пор намертво привязанными к ПК.

LOGITECH QUICKCAM CORDLESS

★★★★★

Цена в Киеве – $215

+ Многофункциональность; простота и гибкость настройки; оригинальный дизайн
– Возможны помехи при приеме видео, использовании вблизи мощных источников электромагнитного излучения
! Концептуальная идея; великолепное исполнение

Наверное, у любого пользователя PC-камеры неоднократно возникало желание удлинить шнур, связывающий модель и компьютер, тем самым обеспечив лучший выбор точки съемки. В Logitech подошли к решению этой проблемы кардинально, и... избавились от шнуров. Так родилось устройство QuickCam Cordless. Оно имеет привлекательный дизайн и состоит из двух компонентов: базы, которая подсоединяется к компьютеру через интерфейс USB 1.0, и непосредственно самой камеры весьма оригинального вида.

На передней панели устройства находится объектив с прорезиненным кольцом, однако регулировать резкость с его помощью нельзя. Чуть выше объектива расположено окошко видоискателя, над ним – встроенный микрофон. Модель может питаться либо от батареи типа «Крона», либо от AC-адаптера. Если при автономном энергопотреблении камера не используется в течение 10 мин, то аппарат автоматически переходит в экономный режим. На задней панели устройства находятся глазок видоискателя, монохромный текстово-символьный монитор и две кнопки для выбора и переключения режимов. На служебном дисплее отображаются индикатор режима (фото или видео), номер выбранного канала и уровень заряда батарей.

Специальный кронштейн, входящий в комплект поставки, позволит закрепить камеру на стене, а удобная платформа, оснащенная шарнирным механизмом, – нужным образом расположить ее на поверхности стола или мониторе.

Процесс инсталляции QuickCam Cordless не вызовет особых затруднений. После правильной установки драйверов устройства в *Панели управления* Windows появится новый объект – *Logitech Camera Control*. С помощью этого элемента можно настроить контрастность, яркость, цветовую насыщенность изображения, при необходимости зеркально отобразив его относительно вертикали или горизонтали; а также отрегулировать громкость записываемого звука и задать тот же радиочастотный канал, который вы прежде выбрали в камере.

Модель способна вести устойчивую передачу медиаданных в радиусе 25 м от базы.

Для сохранения отдельного снимка в компьютере необходимо перевести устройство в фоторежим и нажать кнопку съемки, расположенную чуть ниже объектива. Эта же кнопка инициализирует видеозапись, если аппарат находится в видеорежиме. Повторное нажатие на нее останавливает запись.



Камера, традиционно для Logitech, комплектуется управляющей утилитой Image Studio, фоторедактором PhotoSuite SE 4.0 и видеоредактором VideoWave SE 4.0. На первой программе хотелось бы остановиться чуть подробнее.

Image Studio обеспечивает удаленное получение фото и видео с размером кадра до 640 × × 480, причем видеопоток может иметь скорость до 30 кадров в секунду, однако этот показатель существенно зависит от производительности системы. Так, в наших экспериментах на ПК с Celeron 800, 256 MB ОЗУ и диском с интерфейсом ATA-66 при захвате видео 320 × 240 со скоростью 30 fps выпадения кадров не наблюдалось, но при сохранении видеоряда 640 × 480 потери были заметными.

Помимо захвата медиаданных, Image Studio с помощью ручного покадрового фотографирования позволяет создавать пластилиновые или кукольные мультфильмы, а используя автоматический режим периодичной покадровой съемки, можно запечатлеть длительные процессы – распускание или увядание цветка, восход солнца и др.

Пакет также может превратить ваш компьютер в охранную систему – задать автоматический режим записи видео по обнаружению движения в кадре, настроив при этом порог чувствительности. Наконец, Image Studio обеспечит использование QuickCam Cordless в качестве Web-камеры и поможет настроить широковещательную трансляцию видео по Сети.

LOGITECH FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK

★★★★★

Цена – $65

+ Великолепная функциональность; отсутствие проводов; потрясающий и эргономичный дизайн
– С помощью фирменного ПО невозможна калибровка устройства
! Потрясающий джойстик и к тому же беспроводной

Что говорить, дизайнеры фирмы Logitech знают свое дело. Среди изделий, вышедших из их мастерской, практически любое можно назвать произведением искусства. Словно смотрим мы не на предмет из повседневной жизни, а на экспонат выставки футуристической скульптуры. А уж к джойстикам у Logitech, похоже, особое отношение.

Достаточно взглянуть на новый Freedom 2.4 Cordless Joystick, чтобы согласиться с этой мыслью. Безупречные, обтекаемые формы, необыч-

ный дизайн основания и металлический блеск – владельцу такой «игрушки» впору чувствовать себя героем нового фантастического супербоевика. Впрочем, для любителей компьютерных игр подобное ощущение вполне естественно, ведь именно для них и создано это великолепие. И как в любом автомобиле марки «Мерседес» всегда можно узнать «Мерседес», так и в Cordless Joystick легко узнаются черты линейки джойстиков Logitech Wingman.

Поэтому и неудивительно, что новое устройство не уступает в удобстве и превосходит по функциональности своих предшественников. Рука на нем лежит как влитая, доступ ко всем кнопкам ничем не затруднен, а их расположение тщательно продумано. Благодаря цельнолитой из жесткой резины подставке джойстик не скользит на любой поверхности. По габаритам он не отличается от Logitech Wingman Extreme Digital 3D, будучи при этом почти в два раза легче.

Итак, во Freedom 2.4 Cordless Joystick имеются 4 аналоговых канала, 10 кнопок и один 8-позиционный переключатель видов. Управление по трем каналам осуществляется рукояткой: два наклоном и третий – вращением вокруг вертикальной оси. Здесь же расположены шесть кнопок и «хэт». Их форма и материал призваны обеспечить надежное и простое управление даже в самом жарком бою. А кнопка-курок, на которую приходятся в этом случае наибольшие нагрузки, отлита из алюминия. На подставке размещены маленькая металлическая рукоятка регулировки газа и оставшиеся четыре кнопки. Взаимное расположение этих деталей позволяет задействовать их все одновременно с помощью одной только левой руки.

Но все же изюминка нового устройства, конечно, в способе его подключения к компьютеру. К USB-порту подсоединяется лишь небольшой радиоприемник, работающий на частоте 2,4 GHz, отсюда и название. Сам джойстик лишен таких портящих внешний вид атавизмов, как провода. Надежный прием обеспечивается на расстоянии нескольких метров, а питание – тремя элементами класса AAA, размещенными в основании устройства.

Установка и подключение Freedom 2.4 Cordless Joystick совершенно прозрачны – достаточно лишь вставить разъем USB приемника в соответствующий порт ПК. Инсталляция фирменного ПО для нормальной работы не является необходимой. Устройство соответствует спецификации Microsoft Human Interface Device и прекрасно работает со стандартными драйверами Windows. Однако здесь владельцу Cordless Joystick придется столкнуться с почти неразрешимой дилеммой. Дело в том, что фирменные драйверы Logitech не предусматривают калибровки устройства. К сожалению, без этой процедуры используется не весь диапазон отклонений рукоятки, а управление оказывается слишком резким. Со стандартными драйверами Microsoft возможна калибровка, но недоступно ПО для программирования джойстика, значительно расширяющее его функциональные возможности. Так, каждой кнопке манипулятора можно присвоить любую комбинацию нажатий кнопок клавиатуры или джойстика, а также назначить одну из клавишей модификатором. Это позволит фактически удвоить количество кнопок устройства. Что в данном случае важнее – решать вам. И надеяться, что Logitech включит функцию калибровки в новую версию драйверов, как это было и с их предыдущими джойстиками.



LOGITECH FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK

Продукты предоставлены компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

Radeon 9500: первые впечатления

Максим Потапов

За новые продукты производители обычно дерут втридорога, стремясь «снять сливки» на рынке. Со временем, когда утихнет ажиотаж, цены приходят в норму. Наверное, именно такая судьба ожидает и 9500-ю серию ATI Radeon, но мы попробуем уже сейчас оценить ее шансы на успех, опираясь на результаты тестов.

TOP 10 ГРАФИЧЕСКИХ АКСЕЛЕРАТОРОВ

1. Radeon 9700 Pro 128 MB, $365
2. Radeon 9700 128 MB, $265
3. GeForce4 Ti4600, $270
4. Radeon 9500 Pro, $225
5. GeForce4 Ti4200, $140
6. Radeon 9500 128 MB, $180
7. Radeon 9500 64 MB, $165
8. Radeon 9000 Pro 64 MB, $95
9. Radeon 9000 64 MB, $65
10. GeForce4 MX440 64 MB, $65

Графический акселератор Radeon 9500 – самая большая интрига последних месяцев: пророчили, что он станет «серийным убийцей» всей линейки GeForce4 Ti. Но реальность оказалась не такой уж радужной: даже самая быстрая версия Radeon 9500 не смогла обойти GeForce4 Ti4600. Ладно, если бы цена оказалась гораздо ниже, но в случае с Radeon 9500 Pro 128 MB речь идет о сумме свыше $200. Получается, что по соседству с этим графическим акселератором находятся не только GeForce4 Ti4600, а и гораздо более мощный Radeon 9700 128 MB. И вообще: видеокарты на «урезанных» версиях чипов за такие деньги не покупают, а Radeon 9500 Pro 128 MB именно таковым и является.

Обладая тем же графическим ядром, что и Radeon 9700, Radeon 9500 Pro ограничен в пропускной способности шины памяти, что приводит к более низкой производительности в новых играх. Если же его разогнать до частот Radeon 9700 Pro, он приближается по быстродействию к Radeon «9700-не-про», но есть два обстоятельства, которые поубавят энтузиазма у любителей «бесплатных fps»: во-первых, вряд ли кто-нибудь купит плату за $200 или больше для экспериментов с разгоном, а во-вторых, Radeon 9500 Pro разгону не поддается по определению.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В тесте принимали участие видеокарты Club-3D CGA-9728TVD (Radeon 9700 Pro 128 MB), Sapphire Radeon Atlantis 9700 128 MB, Sapphire Radeon Atlantis 9500 Pro 128 MB, Sapphire Radeon Atlantis 9500 128 MB, Club-3D CGA-9564TVD (Radeon 9500 64 MB), Sapphire Radeon Atlantis 9000 Pro 64 MB, Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB, Club-3D CGN-2568TVD (GeForce4 Ti4600 128 MB).

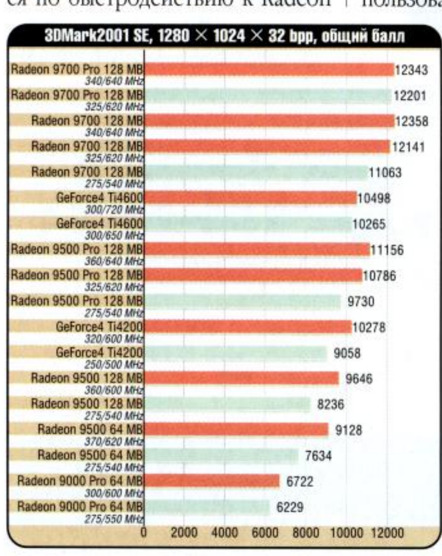
Конфигурация тестовой системы: Pentium 4 2,53 GHz, 512 MB PC800 RDRAM, материнская плата ASUS P4T533-C, Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0, ATI Catalyst 3.0 (6.14.01.6255), ATI Catalyst 2.5 (6.13.10.6218) для Radeon 9000 Pro 64 MB, NVidia Detonator 40.72. Для разгона применялась утилита PowerStrip, *www.entechtaiwan.com*. На диаграмме красным цветом выделены модели в разогнанном режиме. Цены – средние для видеокарт, основанных на данном чипе.

Чтобы получить возможность изменять тактовые частоты Radeon 9500 Pro, необходимо перепрошить ее BIOS, но такая операция может привести к выходу видеокарты из строя и лишить пользователя прав на ее гарантийный ремонт или замену. Если вас все же интересует «взлом» видеокарт серии Radeon 9500 и Radeon 9700, вы получите все разъяснения по адресу *home.mindspring.com/~warp11* или *www.3dchipset.com/bios*, только потом с претензиями или вопросами к нам (то есть к редакции «Домашнего ПК» и автору лично) не обращайтесь.

Теперь перейдем к платам, основанным на чипе Radeon «9500-не-про», который является не чем иным, как Radeon 9700 с отключенными четырьмя конвейерами из восьми. Такое ограничение приводит к катастрофическим последствиям для производительности, так что Radeon 9500 оказывается позади GeForce4 Ti4200 64 MB. Учитывая тот факт, что цены на видеокарты серии Radeon 9500 вряд ли в ближайшее время (если вообще когда-нибудь) опустятся до уровня GeForce4 Ti4200, их будущее вызывает некоторую тревогу. Если все же возникнут благоприятные условия для покупки видеокарты на базе Radeon 9500, тогда необходимо помнить, что ее 128-мегабайтовая версия обладает полноценной 256-битовой шиной памяти в отличие от Radeon 9500 64 MB и 9500 Pro 128 MB. Более того, если вооружиться паяльником или тюбиком электропроводящего клея и специальными знаниями, Radeon 9500 128 MB можно преобразовать в Radeon 9700 128 MB, как это продемонстрировали умельцы с сайта *www.overclockers.ru*. Другой рецепт предложил автор известной утилиты RivaTuner, которую вы можете найти на ДПК-CD или на сайте *www.nvworld.ru*. Но опять же овчинка не будет стоить выделки, если цена на Radeon 9500 128 MB не опустится до уровня $140. Ведь состоятельные пользователи вряд ли будут утруждать себя «взломом» Radeon 9500 128 MB, а сразу купят Radeon 9700 128 MB. С другой стороны, цены не стоят на месте, и если никаких проблем с программной переделкой Radeon 9500 128 MB в Radeon 9700 не возникнет, мы протестируем такие видеокарты для оценки их разгонного потенциала.

Какая новинка порадовала больше всего, так это Radeon 9700 128 MB. Такой графический акселератор и быстрее, и функциональнее GeForce4 Ti4600, а отставание от Radeon 9700 Pro 128 MB не столь значительно, чтобы жертвовать дополнительными $100.

Новые видеокарты серий Radeon 9500 и Radeon 9700 внесли существенные коррективы в расстановку сил на рынке видеокарт, что видно по обновленной версии нашего «хит-парада» графических акселераторов. Но если рассматривать самые важные изменения последнего времени, речь пойдет о совсем другом продукте – из нашего TOP 10 наконец-то исчез GeForce2 MX400! ■



ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Creative	ELKO Kiev	(044) 461-9670
Sapphire	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
	Compass	(044) 531-9730

THX Home Audio от Creative и Logitech

Тарас Олейник

На рынке многоканальной мультимедийной акустики некоторое время назад появились комплекты, гордо несущие на себе логотип компании THX. Кроме него, их объединяют весьма большие габариты, значительная масса и еще более «неподъемная» цена. Мы решили выяснить, что стоит за загадочными словами «THX-сертифицированный» и за что, собственно, просят такие деньги?

Что же представляет собой THX-сертификация для мультимедийных многоканальных акустических систем? Детали данного процесса THX держит в секрете, но известно, что в тестировании учитываются такие факторы, как полоса воспроизводимых частот, соответствие фронтальных/тыловых громкоговорителей, частотный баланс системы, характеристики направленности и минимальный пиковый уровень звукового давления, а также способность системы играть на всю заявленную номинальную мощность. Кроме того, оцениваются качество конструкции и пользовательский интерфейс, а также простота в установке и настройке.

И пусть у нас пока нет оборудования и опыта, сравнимого с таковыми у компании THX, но мы также решили попробовать оценить две сертифицированные системы именно по этим критериям. Комплекты акустики подобрались несколько разные, но, в целом, одной «весовой категории», причем во всех смыслах.

CREATIVE MEGAWORKS THX550

★★★★★

Цена – $370

Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev: тел. (044) 461-9670

+ Яркое, музыкальное звучание; стильный дизайн

– Отсутствие возможностей цифрового подключения; легкий недостаток средних частот

! Отличная система для домашнего кинотеатра на базе ПК, также неплохо себя зарекомендовала при прослушивании музыкальных композиций

Creative Megaworks THX550 состоит из сабвуфера, на котором расположены все необходимые разъемы, и пяти одинаковых сателлитов. Управляется все это «хозяйство» с помощью пульта проводного ДУ, устанавливаемого на специальную подставку, при этом его одинаково удобно как держать в руке, так и ставить на стол. Подключается Megaworks THX 550 только посредством аналогового интерфейса; предусмотрен также дополнительный AUX-вход.

LOGITECH Z-680

★★★★★

Цена – $408

Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua

+ Встроенный звуковой процессор/декодер; универсальные возможности подключения; беспроводной пульт ДУ

– Некоторая «гулкость» баса; легкий недостаток верхов; высокая цена

! На базе системы можно создать отличный домашний кинотеатр среднего уровня даже без применения ПК

Logitech Z-680 – система гораздо более «навороченная». Все органы управления расположены на выносном модуле Digital SoundTouch Control Center и беспроводном пульте ДУ. Система оснащена всем необходимым для подключения по цифровому (оптика, коаксиал) или аналоговому интерфейсу. При этом Z-680 обладает встроенным цифровым процессором, способным декодировать звук в форматах Dolby Digital, DTS, MPEG Multichannel, Dolby Pro Logic II Music и Dolby Pro Logic II Movie.

С помощью Digital SoundTouch Control Center можно также выбирать и настраивать эффекты для каждого из форматов, кроме того, менять такие параметры системы, как *Surround Delay, Dimension, Center Width* и *Panorama*. Таким образом, эта акустика совершенно не нуждается в ПК и может быть подключена непосредственно к источнику видео- и аудиосигнала, например, к бытовому DVD-плееру.

Представленные системы несколько различаются как конструктивными решениями, так и звучанием. Динамик сабвуфера Megaworks THX 550 работает «в пол» в отличие от его «соперника» из комплекта Z-680, а в звучании это выражается в более «упругом» и в общем более «музыкальном» басе. Сабвуфер Z-680 лучше не стеснять рамками малых объемов и по возможности устанавливать его на открытом пространстве. С другой стороны, сателлиты Z-680 по сравнению с таковыми у Creative качественнее воспроизводят средние частоты, можно даже говорить о некотором собственном басе у них самих. Обеим системам слегка недостает верхов, но при этом Megaworks THX 550 играет ощутимо «ярче» Z-680. А уж хорошо это или плохо – дело вкуса.

Обе рассматриваемые системы способны отлично озвучить комнату средних размеров, в равной мере удовлетворяя любителей кино, игр и даже «домашних дискотек» – благо, мощность позволяет! И если позиционирование Creative Megaworks THX550 как *компьютерной* мультимедийной акустики достаточно очевидно, то Logitech Z-680 уже явно «доросла» до более «самостоятельного» применения. ■



CREATIVE MEGAWORKS THX550



LOGITECH Z-680

Новое качество – по доступной цене

Роман Xархалис

Всем хорош Epson Stylus Photo 950. Эта модель фактически установила новые стандарты качества печати и оснащенности струйного фотопринтера, только вот цена в $450 доступна далеко не для каждого украинского покупателя. Отсюда возникает закономерный вопрос – а нельзя ли чуточку попроще, но дешевле?

Отвечаем: можно. В новой линейке фотопринтеров от Epson, начиная с младших моделей, реализованы основные технологические новшества (хотя без упрощений, разумеется, не обошлось), и при этом стоимость устройств вполне разумная.

В нашей редакции побывали две недавно выпущенные модели – Stylus Photo 830 и 925. Первая из них – младшая в линейке Photo – заменяет популярную модель 810, вторая же пока занимает позицию «на одну ступеньку ниже» 950. Оба устройства обеспечивают оптимизированное разрешение 5760 точек на дюйм при минимальном размере капли 4 пл.

EPSON STYLUS PHOTO 830

★★★★★

Цена – $140

+ Отличное качество печати; высокая производительность; разумная цена

– Учитывая цену – нет

! Лучшее приобретение для тех, кто ищет относительно недорогой принтер с максимальным качеством фотопечати

Младший фотопринтер – Epson Stylus Photo 830 – практически повторяет дизайн своего предшественника и отличается только цветовым решением корпуса. Однако «начинка» в нем совершенно иная, унифицированная с новой линейкой. В результате данная модель демонстрирует существенное превосходство по сравнению со Stylus Photo 810 как в качестве печати, так и в быстродействии.

EPSON STYLUS PHOTO 925

★★★★☆

Цена – $270

+ Отличное качество печати; хорошая производительность; встроенный фоторезак

– Средства прямой печати нужны не каждому пользователю

! Отлично оснащенный и качественный принтер, но тем, у кого есть цифровая камера и ПК, нет смысла переплачивать за функцию прямой печати

Вторая модель – Stylus Photo 925 – выполнена в новом оформлении, общем для линейки 2002/2003 гг. Она оборудована средствами для прямой печати с фотокамеры – набором считывателей карт флэш-памяти, работающих с носителями наиболее распространенных в цифровой фотографии форматов: Smart Media, Compact Flash I и II, Memory Stick и Micro Drive. Управляющие клавиши и служебный ЖК-дисплей позволяют управлять параметрами прямой печати без участия ПК, а дополнительный цветной монитор, который можно приобрести отдельно, служит для предварительного просмотра фотографий. Весьма полезным при печати на рулонной бумаге является встроенный резак.

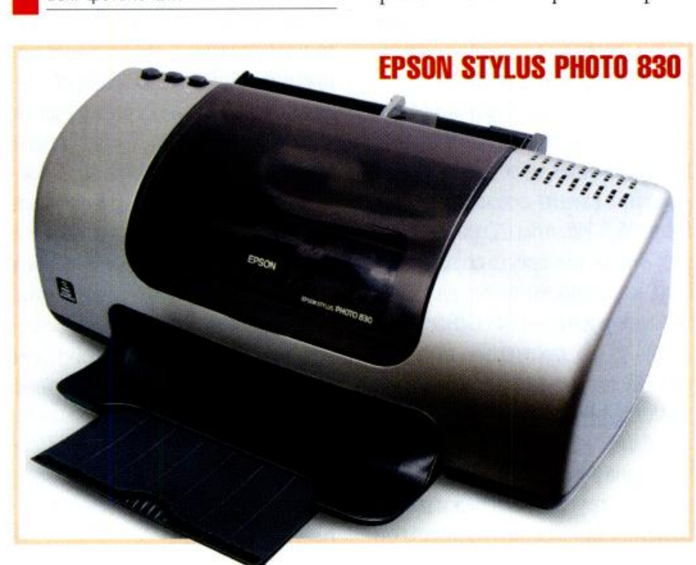
Качество печати у обеих моделей практически одинаковое и очень высокое (естественно, на фирменной фотобумаге Epson). Несмотря на то что размер капли больше, чем у Stylus Photo 950 (4 пл вместо 2), зерно на фотокарточках не различимо невооруженным глазом. К цветопередаче у нас никаких претензий не возникло – оттенки на фото получились естественными, яркими и насыщенными.

Как ни странно, но производительность обеих новинок даже несколько выше, чем у флагманской модели. По всей видимости, это происходит благодаря большему размеру точки, позволяющему быстрее покрывать чернилами поверхность отпечатка. А вот то, что Stylus Photo 830 опережает своего старшего собрата, стало для нас полной неожиданностью.

Выбор принтера Stylus Photo 830 за относительно небольшую сумму в $140 представляется нам весьма разумным – это лучшее на сегодня предложение в данном ценовом диапазоне. Ситуация с моделью 925 не столь однозначна. Соотношение цены, качества и оснащенности у нее также очень хорошее. Сомнения вызывает сама необходимость применения средств прямой печати в наших условиях. Как известно, они нужны тем, у кого есть цифровая камера, но нет ПК. У нас же владелец цифрового фотоаппарата рассчитывает с его помощью сэкономить деньги, уменьшив объемы фотопечати и одновременно увеличив количество отснятых кадров. Это возможно только при использовании компьютера в качестве хранилища для фотоархива в электронном виде, а также для отбраковки и ретуширования кадров перед печатью. В таких условиях прямая печать с камеры попросту не нужна, и действительно полезным и уникальным устройством в Stylus Photo 925 остается лишь фоторезак.

Продукты предоставлены компанией ERC: тел. (044) 230-3474

EPSON STYLUS PHOTO 830



EPSON STYLUS PHOTO 925



Tungsten T – новое поколение Palm

Роман Хархалис

Карманные компьютеры, основанные на Palm OS, чрезвычайно популярны благодаря сравнительно невысокой цене и богатейшему парку программного обеспечения на все вкусы и случаи жизни. Единственная претензия, которую можно было к ним предъявить, – это скудость мультимедийных функций.

PALM TUNGSTEN T
★★★★☆
Цена – $590
Продукт предоставлен компанией «Компьютер на ладони»: тел. (044) 458–1757

+ Удобство в работе; совместимость; мультимедийные возможности
– Малое время работы от батарей; отсутствие аудио- и видеоплееров в комплекте
! Оптимальный по цене, возможностям и совместимости вариант среди устройств на Palm OS

С недавним резким удешевлением систем на Pocket PC выбор в пользу Palm-совместимых КПК перестает быть столь же очевидным, как год назад. Новинки на ОС от Microsoft при мировой цене в $250–350 сравнимы по стоимости с моделями Palm и Sony, но при этом изначально готовы к проигрыванию музыки и видео. Однако с появлением новой, пятой версии операционной системы Palm OS и основанного на ней КПК Tungsten T полная и безоговорочная победа Pocket PC на мультимедийном фронте как минимум откладывается.

Новый КПК собран в компактном и очень тонком корпусе на пластмассовом основании с металлическими накладными панелями, обеспечивающими ему прочность и устойчивость к мелким повреждениям. Но самая интересная особенность конструкции – слайдер, охватывающий всю нижнюю часть корпуса и в закрытом положении прикрывающий область граффити. Благодаря этому удалось создать устройство, достаточно большое в рабочем состоянии и маленькое – в походном, разрешив таким образом одно из основных противоречий в эргономике карманных ПК. При эксплуатации PDA не обязательно каждый раз открывать слайдер: отдавать команды можно, пользуясь четырьмя клавишами быстрого вызова приложений, четырехпозиционным джойстиком со встроенной кнопкой и стилусом.



Технически Tungsten T очень сильно отличается от своих предшественников. Он оснащен процессором OMAP 1510, 16 MB оперативной памяти, великолепным цветным экраном с разрешением 320 × 320 пикселов. Встроенные микрофон и динамик, дополненные разъемом для наушников, позволяют использовать устройство в качестве диктофона.

При таких значительных нововведениях в аппаратной части интерфейс и состав Palm OS 5 остались практически неизменными. В перечне приложений, входящих в ОС, по-прежнему присутствуют адресная книга, календарь-органайзер, блокноты для записей текста и рисования от руки, калькулятор, список задач и часы мирового времени. Все эти программы практически ничем не отличаются от тех, что были представлены в Palm OS 4.1. Новыми стали утилита для записи денежных расходов и диктофон.

В комплект поставки Tungsten T входит диск с дополнительным программным обеспечением, гарантированно совместимым с Palm OS 5. На этом CD расположен ряд очень интересных приложений, в частности пакет для работы с документами MS Office Documents To Go, программа просмотра PDF-документов Acrobat Reader, утилита-просмотрщик графических файлов ArcSoft PhotoBase, поддерживающая формат JPEG, и многие другие программы. При желании множество ПО легко найти и в Internet, причем значительная часть его – бесплатная. Мы загружали и устанавливали различные приложения и никаких проблем с совместимостью не обнаружили. Единственное, о чем нужно помнить, – это то, что для работы с системными расширениями (хаками), которые используются рядом утилит, следует применять хак-менеджер, совместимый с Palm OS 5, потому что более старые версии на Tungsten T неработоспособны.

Новый КПК очень удобно подключается к компьютеру для синхронизации данных и установки новых программ с помощью «люльки», инфракрасного порта или встроенного адаптера Bluetooth. КПК комплектуется диском с программой HotSync для обмена информацией с Windows-системами, а также набором драйверов новых бизнес-телефонов, допускающих инфракрасное или Bluetooth-подключение.

Не совсем удачно то, что список мультимедийных функций, поддерживаемых на уровне самой ОС, ограничивается только диктофоном, и это при том, что даже самые простые Pocket PC могут проигрывать музыку в формате MP3 и WMA и видео в формате MPEG. Конечно, программные плееры для различных форматов данных обязательно будут написаны (первые MP3-проигрыватели для Tungsten T уже есть, хотя они пока несовершенны), но их потребуется найти в Сети и установить. Да и объем встроенной памяти в 16 MB не годится для хранения музыки и видео – без покупки карты SD или MMC не обойтись, тогда как в Pocket PC еще можно «перебиться» 64-мегабайтовым ОЗУ. И последний недостаток – малое время непрерывной работы от батарей, составляющее всего несколько часов.

В итоге Tungsten T представляет собой удобный в работе превосходно оснащенный КПК, самый доступный среди устройств с Bluetooth, но имеющий пробел в мультимедийном оснащении. Впрочем, Palm-совместимые устройства ценят главным образом не за готовность к проигрыванию музыки и видео, а за стабильность и широкий ассортимент ПО. Среди них Tungsten T – весьма удачный выбор, хоть и не без отдельных недостатков. ■

Software: Новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

BSPLAYER 0.86.493

Freeware
Разработчик BSplayer
Web-сайт www.bsplayer.org
Размер загружаемого файла 1 MB
URL dc2wcarchive01.cdrom.com/pub/simtelnet/win95/mmedplay/bplay086.exe

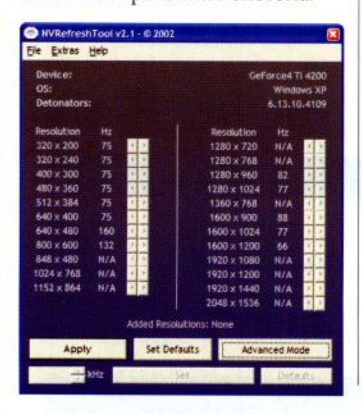
BSplayer – очень удобный медиаплеер с огромным количеством разнообразнейших настроек, включая систему сменных оболочек программы, способных удовлетворить самого взыскательного пользователя.

В последней версии добавлены «горячие» клавиши для управления отображением внешних субтитров, появилась возможность автоматического выключения ПК по завершении показа фильма.

NVREFRESHTOOL 2.1

Freeware
Разработчик NVRefreshTool
Web-сайт www.nvrt.org
Размер загружаемого файла 600 KB
URL download.betanews.com/download/1022486151/nvrt21.exe

NVRefreshTool – утилита, предназначенная для решения известной проблемы «60 Hz» в трехмерных играх под ОС Windows 2000/XP. В последней версии добавлена поддержка драйверов Detonator 41.xx, внесены некоторые изменения в интерфейс, обновлена справочная система.



MOZILLA FOR WINDOWS 1.2.1

Freeware
Разработчик Mozilla Organization
Web-сайт www.mozilla.org
Размер загружаемого файла 11 MB
URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla/releases/mozilla1.2/mozilla-win32-1.2-installer.exe

Самый успешный из альтернативных бесплатных Web-броузеров. Разрабатывается по схеме open-source. В данном «стабильном релизе» улучшена система закладок, добавлены новые «горячие» клавиши, а также повышена функциональность встроенного почтового клиента.

NERO BURNING ROM 5.5.10.0

Commercial Demo
Разработчик Ahead Software
Web-сайт www.nero.com
Размер загружаемого файла 12,3 MB
URL ftp://ftp.nero.com/Nero55100.exe

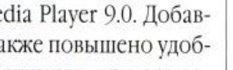
Nero Burning Rom – одна из лучших программ для записи дисков CD-R/CD-RW. Ее выгодно отличают богатые функциональные возможности наряду с легкостью использования и настройки. Данный файл работает и как бесплатный апдейт для более старых зарегистрированных версий (кроме того, в него включена утилита Cover Editor для создания и печати обложек компакт-дисков).

WINDOWS MEDIA PLAYER 9.0

Freeware
Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx
Размер загружаемого файла 9,7 MB (Windows XP), 13,3 MB (Windows 98/Me/2000)
URL www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/default.asp

Финальный релиз медиаплеера Windows Media Player 9.0. Добавлено огромное количество новых функций, а также повышено удобство использования плеера (по словам разработчиков, при его создании учитывались многочисленные отзывы пользователей из эхо-конференций).

WINDVD PLATINUM 4.5.11.15





Shareware
Разработчик InterVideo
Web-сайт www.intervideo.com
Размер загружаемого файла 12,3 MB
URL webdownload2.intervideo.com/windvdplatinum/p001/Enu/WinDVDPlatinum.exe

WinDVD Platinum – последний релиз одного из лучших DVD-плееров, отличающийся от других очень богатыми настройками видео и звука. К основным достоинствам «платиновой» версии можно отнести улучшенное видео, воспроизведение DivX, поддержку технологий Dolby Virtual Speaker, DTS, SRS Headphone.

WINRAR 3.1.0

Shareware
Разработчик Eugene Roshal
Web-сайт www.rarlab.com



Размер загружаемого файла 941 KB
URL files10.rarlab.com/rar/wrar310.exe

Пожалуй, самый популярный архиватор для Windows. WinRAR отличается очень высоким коэффициентом сжатия, продуманным интерфейсом, прекрасной интеграцией с системой. В новой версии добавлены функции поиска в архивах и преобразования архивов из одного формата в другой, улучшена компрессия большого количества маленьких текстовых файлов, появилась возможность открытия архивов tar.gz и tar.bz2 «в один прием». Кроме того, теперь WinRAR умеет распаковывать многотомные Zip-архивы.

ZOOM PLAYER 3.00 BETA 4

Freeware
Разработчик Infomatrix
Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer
Размер загружаемого файла 720 KB
URL inmatrix.hoyty.com/mirror/zoomplayer300b4.zip

Zoom Player – один из наиболее удачных медиаплееров. Отличается простотой интерфейса и неплохим набором функций. При наличии DirectShow DVD-фильтра способен воспроизводить DVD-видео. Кроме того, при выводе изображения через TV-out с помощью функции «зума» позволяет использовать всю поверхность телеэкрана. По словам разработчиков, в последней версии слишком много исправлений и улучшений, чтобы их можно было перечислить. ■

Offline броузеры

Ростислав Панчук

Несмотря на постепенное внедрение высокоскоростного доступа к Internet, в Украине по-прежнему царствует архаичный dial-up со скоростями, за редким исключением не превышающими 33,6 Kbps, «в нагрузку» к которому пользователь имеет еще и поминутную оплату за телефон. Вот и получается, что единственный способ навсегда забыть о долгой загрузке Web-страниц, а заодно и сэкономить некоторую сумму денег – выкачать интересующий вас Web-сайт или его часть с помощью офлайновых броузеров для приятного просмотра на досуге.

BLACKWIDOW V. 4.37

★★★★☆

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $ 39,95)

Разработчик SoftByte Labs

Web-сайт softbytelabs.com

Размер загружаемого файла 2,12 MB

URL softbytelabs.com/Downloads/BlackWidow%20Setup.exe

+ Возможность предварительного сканирования Web-сайта перед его загрузкой; группирование всех найденных e-mail'ов в отдельном окне; встроенный броузер

– Отсутствие планировщика, недоработанный фильтр

! Неплохая программа, но могла бы быть и лучше

Да, в оригинальности разработчикам «Черной Вдовы» не откажешь. Функционально она весьма похожа на Teleport Pro и Offline Explorer, но отличается от них рядом уникальных возможностей. При первом «знакомстве» с указанным Web-сайтом программа анализирует его структуру и начинает свою работу лишь после того, как пользователь решит для себя, что же, собственно, нужно закачивать. Ведь довольно часто офлайновые броузеры работают впустую, загружая не интересующие пользователя ссылки или баннеры, так что важность этой функции трудно переоценить. Еще одной интересной возможностью BlackWidow является группировка всех найденных на сайте e-mail'ов в отдельном окне, что значительно облегчает жизнь завсегдатаям чатов и форумов.

Ссылки загруженного сайта автоматически «переориентируются» на файлы и папки кэша для офлайнового просмотра прямо во встроенном броузере, что очень удобно.

К сожалению, в остальном утилита не может похвастать чем-то особенным. Скажем, фильтр здесь сделан явно «для галочки», и все расширения «запрещенных» типов файлов придется вносить вручную. Зато есть фильтр адресов (ставший «визиткой» практически всех офлайновых броузеров, равно как и фильтр файлов), позволяющий навсегда забыть о надоедливых pop-up'ах и баннерах, изрядно портящих жизнь, особенно при броузинге сайтов, «гнездящихся» на серверах бесплатного хостинга.

Планировщик, как ни странно, здесь и близко не ночевал, так что автоматически выкачивать или обновлять загруженные ранее Web-сайты (как это позволяют другие описанные в обзоре программы) здесь не удастся. Одним словом, BlackWidow – неплохой downloader Web-сайтов и отдельных файлов, не лишенный некоторых недостатков, ухудшающих очень приятное впечатление от программы.

TELEPORT PRO 1.29 BUILD 1952



★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $39,95)

Разработчик Tennyson Maxwell Information Systems

Web-сайт www.tenmax.com

Размер загружаемого файла 900 KB

URL www.tenmax.com/pro12.exe

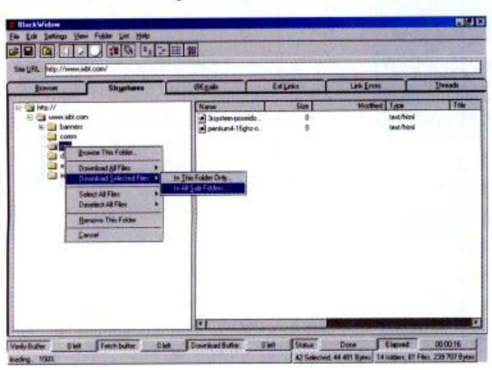
+ Маленький размер, поддержка большинства сетевых протоколов, Java-апплетов; полностью автоматизированный робот-паук, позволяющий загружать как Web-сайты, так и отдельные файлы любого размера

– Нет встроенного броузера, условно-бесплатное распространение

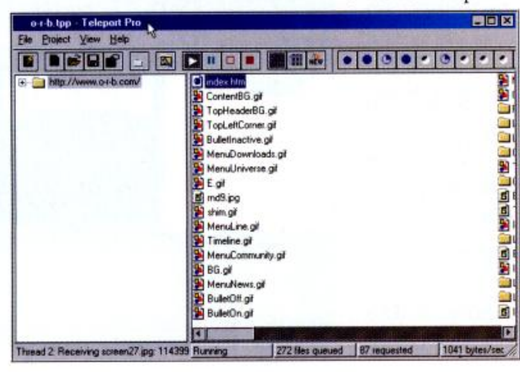
! Один из лучших офлайновых броузеров

В последнее время популярность «долгожителя» Сети резко упала – программа не обновлялась более трех лет. К радости поклонников автор утилиты недавно выпустил новую версию, научив ее работать с большинством последних достижений Web-мастеров. Итак, теперь Teleport Pro может создать офлайновую копию Web-сайта на жестком диске; в точности скопировать сайт, сохранив его структуру; искать заданные пользователем файлы и ключевые слова на Web-сайте; загрузить один или несколько файлов с указанным адресом; проанализировать и при необходимости выкачать все Web-страницы, связанные с центральным сайтом.

Сначала о достоинствах. Teleport Pro поддерживает firewall и proxy, «понимает» все варианты HTML 4.0, CSS 2.0 и DHTML, а также Java-апплеты, скачивает файлы с FTP-серверов, позволяет фильтровать указанные пользователем файлы и ссылки. Для загружаемой страницы и связанных с ней сайтов можно установить ограничение на количество загружаемых уровней (например, параметр, равный нулю, означает обработку лишь основной страницы, единице – основной и всех ссылок на ней и т. д.). Однако не стоит забывать, что с увеличением «глубины бурения» программа будет обрабатывать все больше и больше ссылок, что может порой занять неприлич-



BlackWidow – возможность предварительного просмотра сайта перед загрузкой позволяет сэкономить кучу времени



Teleport Pro – еще один отличный офлайновый броузер

но много времени. Утилита идеально подходит для пользователей с ночным доступом к Internet благодаря встроенным планировщику и «звонилке». Поддержка cookies и конфигурируемая идентификация агента позволяют скачивать даже требующие аутентификации сайты, а возможность обработки десяти потоков данных одновременно обеспечивает высокую скорость работы Teleport. Неудивительно, что программа получила множество престижных наград от известных онлайновых ресурсов и файловых архивов (CNET, ZDNET, PC Magazine, SuperShareware, Tucows, Microsoft Best Choice).

Единственным сколько-нибудь существенным недостатком Teleport Pro является отсутствие встроенного броузера для быстрого просмотра загруженных сайтов, но с этой функцией отлично справится любой другой установленный в ОС броузер.



Leech – не все выполненное в стиле Windows XP работает столь же блестяще

LEECH V.3.2.6

★★★☆☆

Shareware

(10 дней trial, регистрация – $30)

Разработчик Aeria

Web-сайт www.aeria.com

Размер загружаемого файла 2,03 MB

URL tucows.exp.net/files5/leech326.zip

+ Красивый внешний вид; неплохо проработанная система фильтров и ограничений для проекта; встроенный броузер

– Отсутствие планировщика и «звонилки»; завышенная цена

! Не все сделанное в стиле Windows XP работает так же блестяще

Еще один интересный продукт с нетрадиционным названием. Больше всего «Пиявка» подкупает своим эффектным внешним видом, разумеется, в стиле Windows XP. Наличествуют все базовые функции (фильтрация указанных директорий, файлов, серверов, ограничение на количество загружаемых уровней, встроенный броузер). Также у пользователя есть возможность указать продолжительность работы программы и отводимое под кэш место на жестком диске. Последнее актуально разве что для тех, у кого ну о-о-очень быстрый канал доступа к Internet, где за часок-другой работы легко заполнить несколько гигабайт столь ценного дискового пространства. В общем, совсем неплохо, но отсутствие встроенного планировщика и «звонилки» портит всю малину. И уж совсем нелогично выглядит цена утилиты – за те же $30 можно приобрести Offline Explorer или WebCopier с несравненно большим потенциалом и возможностями.

WEBSITE EXTRACTOR V.8.60

★★★★☆

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $30)

Разработчик InternetSoft

Web-сайт www.internet-soft.com

Размер загружаемого файла 758 KB

URL www.esalesbiz.com/extra/webextrasetup.exe

+ Маленький размер, неплохой подбор функций

– Нет планировщика; условно-бесплатное распространение

! Отличный выбор для пользователя-минималиста

Диаметрально противоположный Leech вариант – за невзрачным внешним видом скрывается богатство возможностей, более чем достаточных для домашнего пользователя. Итак, Website eXtractor умеет выходить в Сеть через прокси-сервер, сканирует сайт перед загрузкой, «выкачивает» до 100 файлов одновременно, позволяет фильтровать практически все – начиная от типов файлов и завершая доменами, а также осуществляет автоматическую коррекцию ссылок в офлайновые. По заверениям разработчиков, программа отлично подходит для просмотра модных нынче онлайновых фотоальбомов и других «тяжелых» Web-сайтов, тем самым избавляя пользователя от мучительного ожидания загрузки очередной странички... Закачанный сайт можно экспортировать на другой жесткий диск или CD, а также осуществлять его дальнейшую обработку – например, представить в виде базы данных с помощью утилиты Database Maker производства той же компании. Подытожив все, можно смело сказать, что детище у специалистов из Inter-

OFFLINE EXPLORER STANDART/PRO/ENTERPRISE

★★★★★

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $30/50/350)

Разработчик Metaproducts

Web-сайт www.metaproducts.com/oe

Размер загружаемого файла 1,43 MB

+ Огромное количество поддерживаемых протоколов, скриптов и форматов файлов; удобный интерфейс; русско- и украиноязычный интерфейсы; множество дополнительных функций на все случаи жизни

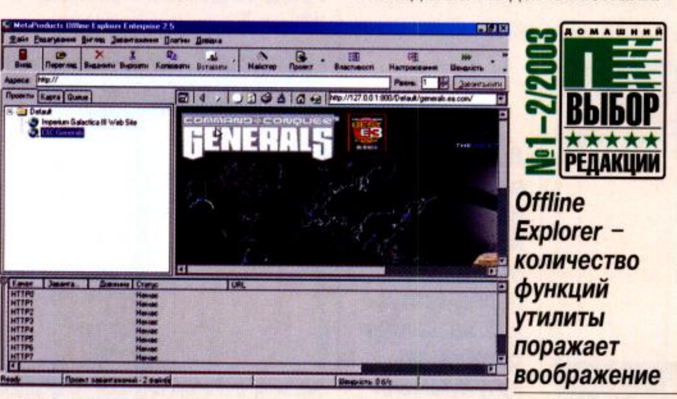
– Высокая цена

! Лучший офлайновый броузер всех времен и народов

Пожалуй, Offline Explorer – наиболее мощный из всех существующих офлайновых броузеров. Чего только стоит перечень его возможностей – поддержка огромного количества скриптов, технологий (Java, Visual Basic, Macromedia Flash, VRML, XML, RealMedia, CSS) и протоколов – HTTP, HTTPS, FTP, MMS и RTSP (потоковые файлы Microsoft Media Player и RealPlayer соответственно). Программа «выкачивает» до 500 файлов одновременно, поддерживает proxy, cookies и автоматически заполняет формы (если сайт требует регистрации), перехватывает скопированные в буфер обмена адреса сайтов. Присутствуют и ставшие уже стандартом отличный планировщик, гибкая система фильтрации файлов, удобное регулирование скорости закачки и программа автодозвона – одним словом, все как в лучших домах. Загруженный сайт можно просмотреть с помощью встроенного броузера, использующего ядро Internet Explorer версии не ниже 3.02, а также экспортировать его – как в первозданном виде, так и в виде архивов *.Zip и *. MHT. Прерогативой версии Pro являются удобная группировка сеансов закачки в «древо проектов», поддержка нескольких адресов в одном проекте, усовершенствованный фильтр и обработка загруженных сайтов, возможность их печати и экспорта в кэш Internet Explorer, а также на CD с созданием autorun и т. д.

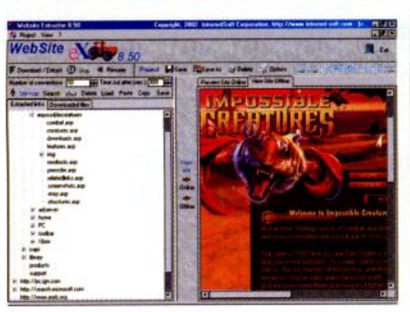
Специально для корпораций предназначен Offline Explorer Enterprise, позволяющий «выкачивать» до 100 миллионов (!!!) файлов для каждого проекта при минимальном потреблении ресурсов и возможности создания собственных плагинов на C++, Visual Basic или Delphi для еще более удобной работы.

В общем, функциональность программы поражает воображение, но относительно высокая цена не позволяет в полной мере насладиться ее достоинствами.



№1–2/2003 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Offline Explorer – количество функций утилиты поражает воображение



Website eXtractor – удивительное сочетание минимального размера и богатства возможностей

netSoft получилось на славу и, несмотря на некоторые недостатки (к которым я бы отнес отсутствие планировщика), смотрится весьма достойно.

WINHTTRACK WEBSITE COPIER V.3.22-3

★★★★☆

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Xavier Roche и др.

Web-сайт www.httrack.com

Размер загружаемого файла 3,10 MB

URL www.httrack.com/httrack-3.22–3.exe

+ Бесплатный, русскоязычный интерфейс; множество функций

– Возможны проблемы при закачке динамических ссылок (CGI, *.asp); временами нестабилен в работе; отсутствие встроенного броузера

! Программа на любителя

Единственный в обзоре абсолютно бесплатный броузер, разрабатываемый по схеме open-source. Возможности WinHTTrack не хуже, чем у других, а кое-где и более «продвинутые», чем у явных лидеров в этой области, и останавливаться на них нет особой нужды. Отдельного упоминания заслуживают разве что поддержка нескольких URL (по протоколам HTTP, HTTPS и FTP) в одном сеансе загрузки, регуляция скорости закачки и более десяти вариантов структурирования содержимого кэша – от точной копии сайта до заданного пользователем варианта. В процессе работы утилита анализирует файл robots.txt и выполняет поставленное задание исходя из его данных (этот файл находится в корневом каталоге теоретически каждого Web-сайта и содержит правила работы с ним для офлайновых броузеров и других автоматических роботов-пауков, сканирующих Web). Вот только проблема в том, что далеко не все Web-мастера учитывают эти программы и весьма часто утилита отказывается закачивать тот или иной сайт. Ну и конечно, проект open-source не был бы таковым, если бы в нем не присутствовали несколько неотловленных «багов» и ряд мелких недоработок. ■

HTTrack Website Copier, несмотря на мелкие недостатки, остается одним из лучших бесплатных офлайновых броузеров

WEBCOPIER V.3.3

★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $20)

Разработчик MaximumSoft

Web-сайт www.maximumsoft.com

Размер загружаемого файла 1,51 MB

URL www.maximumsoft.com/downloads/wcopier.exe

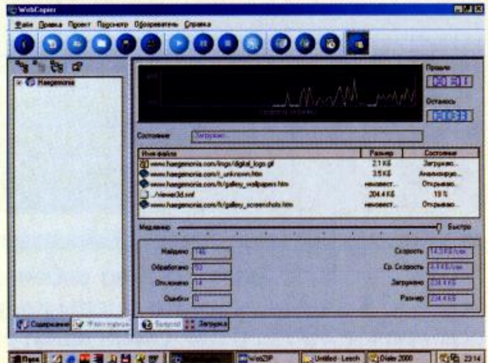
+ Сканирование и определение размера Web-сайта перед закачкой; смена скинов; встроенные планировщик и утилита дозвона; возможность шифрования файлов проекта; русскоязычный интерфейс

– Условно-бесплатное распространение

! Очень серьезный конкурент Offline Explorer

Заслуживающий самого пристального внимания отечественный продукт, вобравший в себя все лучшее от других офлайновых броузеров. К услугам пользователя – поддержка протоколов HTTP, HTTPS, FTP, а также Macromedia Shockwave и Java-плагинов и интегрированный броузер. Существует и возможность предварительного сканирования Web-сайта и приблизительной оценки его размера перед загрузкой, мощные фильтры файлов и адресов, автоматическое заполнение форм при работе с сайтами, требующих регистрации, и множество других «вкусностей». Специально для эстетов предназначен набор сменных скинов, а консерваторы могут воспользоваться командной строкой. Любителям секретности доступны два режима работы. В первом из них шифруются только файлы проекта (расширение *.wcp, *.log). Во втором, более защищенном, все содержимое кэша архивируется, а потом удаляется, и загруженный сайт можно будет просмотреть, лишь указав заветный пароль. Для удобства работы с программой пользователь волен создать собственные шаблоны, а встроенные планировщик и утилита дозвона полностью автоматизируют работу WebCopier – когда наступит час «X», программа установит соединение с Internet, выполнит задание и автоматически отсоединится/выключит компьютер. Аналогичными возможностями, кстати, обладают и вышеупомянутые Offline Explorer и Teleport Pro.

Короче говоря, WebCopier – еще один достойный кандидат на звание лучшего офлайнового броузера и как нельзя лучше подходит для домашнего пользователя.



WebCopier – позиции Offline Explorer серьезно пошатнулись!

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Когда я устанавливаю размер рабочего стола 1024 ×768 точек, частота смены кадров составляет 85 Hz, а при увеличении разрешения по умолчанию выставляется значение 60 Hz. Можно ли при разрешении 1280 × 1024 точек довести частоту до 85 Hz?

Андрей Букров

Максимальная частота смены кадров обычно ограничивается возможностями монитора. При первом выборе нового видеорежима величина в 60 Hz устанавливается «для страховки», поскольку старые дисплеи иногда не имеют защиты от превышения частоты развертки и выходят из строя, если установить в Windows слишком большое ее значение.

Наибольшая частота смены кадров зависит также от видеорежима – чем выше разрешение, тем ниже частота. Поэтому из того, что монитор может работать в режиме 1024 × 768 @ 85 Hz, не следует, что он поддерживает 1280 × 1024 @ 85 Hz, хотя это не исключено, если для первого режима указанная частота не является максимальной. Чтобы узнать, поддерживается ли она во втором случае, почитайте инструкцию к монитору. Можно также провести эксперимент. Вызовите окно *Свойства: Экран*, перейдите на вкладку *Настройка*, нажмите кнопку *Дополнительно* и в новом окне на вкладке *Адаптер* выберите из списка желаемое значение. Если оно отсутствует, значит, данная частота не поддерживается. Перед этим следует убедиться, что в системе правильно указана модель монитора – она подписана под изображением дисплея на вкладке *Настройка*. При необходимости доустановите драйвер устройства. ■

Я прочитал в журнале, что для комфортной игры частота смены кадров должна составлять не менее 100 fps. Относится ли это ко всем играм (например, FIFA 2003) или только к first person shooter? Есть ли утилита, которая измеряет эту величину?

Виктор, Ужгород

Высокие частоты смены кадров не обязательны, но желательны. Минимальным уровнем, при котором еще сохраняется плавность движения объектов на экране, признано значение в 25–30 fps. Если объекты движутся часто и быстро (как в динамичных 3D-шутерах), желательна более высокая частота.

Другое дело, что в журналах при определении производительности ПК в играх обычно оперируют *средней* частотой смены кадров, тогда как мгновенная величина всегда меняется в зависимости от отображаемой сцены. В некоторых играх это изменение может быть весьма значительным – например, в Unreal Tournament при выходе из небольшого помещения на открытое пространство кадровая частота может упасть в несколько раз. Высокое среднее значение этого параметра следует воспринимать как гарантию того, что он не будет опускаться ниже уровня играбельности ни при каких обстоятельствах. Экспериментально установлено, что в большинстве трехмерных боевиков при частоте смены кадров около 100 fps минимальное значение практически всегда больше 30–35 fps, отсюда и рекомендация, ставшая предметом вопроса. Заметим, что колебания частоты при изменении сложности сцены могут носить кратковременный характер, так что если вы неискушенный игрок, то средней частоты менее 100 fps тоже может оказаться достаточно. Что же касается FIFA 2003, то резких изменений сложности сцены там немного, и значение в 40–45 fps вас вполне устроит.

Средства для измерения текущей и средней частоты смены кадров обычно встроены в игру и вызываются командой из меню или консоли. Из универсальных утилит нам известна FRAPS (www.fraps.com). ■

Как можно расположить акустику 5.1 на столе, не вынося назад тыловые сателлиты? И можно ли поместить сабвуфер под столом?

Игорь, Винница

Колонки на столе разместить-то можно, если позволяет площадь, только при этом теряются все преимущества шестикомпонентной системы, а именно возможность позиционирования звуков в задней полусфере. Данный эффект наблюдается только в пределах звукового поля, которое создается между колонками, а в вашем случае слушатель окажется вне его. Поэтому если условия не позволяют правильно разместить компоненты домашнего кинотеатра, не тратьте попусту деньги и купите хорошую систему 2.1.

А вот сабвуфер можно и даже нужно убрать, причем не просто под стол, а в угол комнаты. Человеческий слух не способен определить направление, откуда приходят низкочастотные колебания, поэтому месторасположение их источника не имеет значения. Разместив его в углу, где сходятся три взаимоперпендикулярные стены, вы получите резонирующую систему, способную еще немного усилить низкие частоты. ■

У меня материнская плата Soltek SL-75DRV2 и жесткий диск Western Digital емкостью 40 GB. Но система опознает винчестер только как диск с емкостью 7,89 GB. До этого был установлен 10-гигабайтовый накопитель, и с ним наблюдалась та же проблема. В чем ее причина?

Сергей Банников

Нашей Тестовой лаборатории действительно известны случаи неправильного определения объема некоторых моделей жестких дисков, и именно системными платами Soltek. По всей видимости, у вас одна из «проблемных» моделей. Причиной тому является ошибка в коде BIOS. Можно надеяться, что ее устранят в новых версиях микропрограммы, так что рекомендуем загрузить с сайта Soltek наиболее свежую «прошивку» и перепрограммировать BIOS. Если это не даст результата, придется менять материнскую плату либо ждать обновления BIOS. В любом случае стоит написать письмо в службу технической поддержки Soltek с указанием вашей версии BIOS, модели платы и модели винчестера. ■

КОМПЬЮТЕРЫ

НОУТБУКИ

КОМПЬЮТЕРЫ

МУЛЬТИМЕДИА

INTERNET

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1 ЯНВАРЯ 1983

В сети ARPANET принят к использованию протокол TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol). На основании этого протокола различные сети объединились в одну глобальную, которая официально стала называться Internet.

www.historyoftheinternet.com

2 ЯНВАРЯ 2003

В Японии дети рисуют первые в новом году иероглифы. Работы выполняются с помощью туши и кисточки на длинных полосах бумаги и называются какидзомэ. Для рисования выбираются новогодние темы или иероглифы, отражающие цели ребенка в наступившем году.

nihongo.aikidoka.ru



6 ЯНВАРЯ 2003

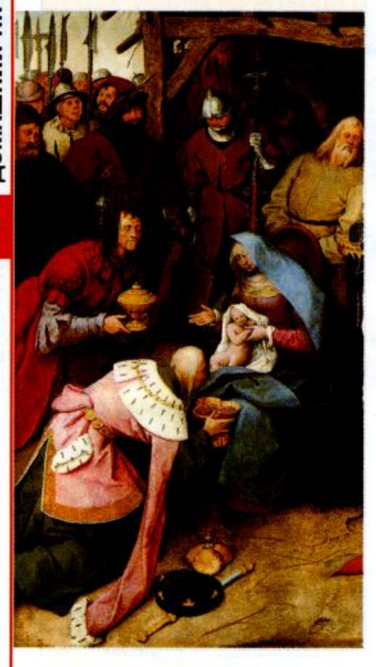
В Древнем Египте отмечали день богини Исиды, родившей в результате непорочного зачатия сына Хора. Ее изображали с младенцем на руках, и культ богини перешел сначала к грекам и римлянам, а затем к христианам, отмечающим в этот день Рождество Христово.

www.risu.org.ua

7 ЯНВАРЯ 1558

Франция вернула в свое владение порт Кале – последнюю английскую территорию на континенте. Англичане восприняли утрату «ключа к Франции» как национальную катастрофу, что стало причиной падения популярности первой королевы Англии Марии Тюдор (1516–1558).

www.calais.cci.fr



11 ЯНВАРЯ 1703

Вышла «Арифметика, сиречь наука числительная» Л. Ф. Магницкого (1669–1739) – первый учебник арифметики, основ алгебры, геометрии и астрономии, составленный «ради обучения мудролюбивых российских отроков, и всякого чина и возраста людей».

www.nature.ru

12 ЯНВАРЯ 2003

Европейское космическое агентство планирует произвести запуск космического аппарата Rosetta. К 2011 г. он приблизится к комете Виртанена, диаметр которой составляет 1 км. Для сбора информации на поверхность кометы впервые в истории будет спущен зонд.

sci.esa.int/rosetta

13 ЯНВАРЯ 1863

Т. Крэппер (1836–1910), английский инженер, обладатель девяти патентов на сантехнические приспособления, продемонстрировал в Лондоне туалет со смывным бачком собственной конструкции. В честь изобретателя англичане иногда называют бачки «crapper».

www.toiletology.com

18 ЯНВАРЯ 1958

Впервые в истории NHL на лед вышел чернокожий хоккеист: Вильям О'Ри (р. 1935) сыграл за команду Boston Bruins против Montreal Canadiens. На его счету еще один рекорд NHL – О'Ри был единственным хоккеистом с невидящим правым глазом.

www.blackcanadianmag.com

19 ЯНВАРЯ 1853

В Риме состоялась премьера оперы Дж. Верди (1813–1901) «Трубадур». Этим произведением композитор хотел поддержать идеи Risorgimento (Возрождения) – национального движения против иностранного влияния, за объединение раздробленной Италии.

www.giuseppeverdi.net



22 ЯНВАРЯ 2003

В Украине празднуют День Соборности. В 1919 г. в Киеве на Софийской площади Директория провозгласила «Акт объединения». Суверенные государства – Украинская Народная Республика и Западно-Украинская Народная Республика – объединились в одно.

www.geocities.com/nspilka

23 ЯНВАРЯ 1863

В Польше в ночь на 23 января началось восстание, направленное против российского самодержавия. Вооруженная борьба против империи получила продолжение в Литве, Белоруссии и, в меньшей степени, в Украине.

www.opn.pan.krakow.pl/czlowiek/powstanie.htm



24 ЯНВАРЯ 1948

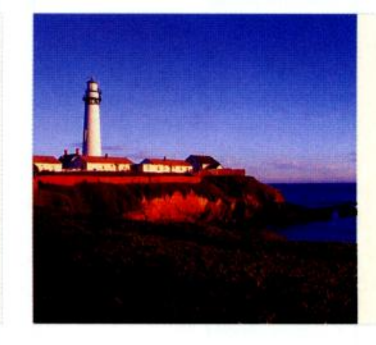
IBM выпустила первый большой компьютер – Selective Sequence Electronic Calculator. Машина содержала 12 тыс. вакуумных трубок и 21 тыс. электромеханических реле. Она проработала до конца 1952 г., когда ее сменил IBM 701.

www.columbia.edu/acis/history/ssec.html

27 ЯНВАРЯ 1888

Небольшая группа выдающихся исследователей и ученых основала в Вашингтоне Национальное географическое общество «для приумножения и распространения географических знаний». К 90-м годам XX в. организация насчитывала более 9 млн. членов.

www.nationalgeographic.com



28 ЯНВАРЯ 1853

Один из самых совершенных клиперов XIX в. «Carrier Pigeon» вышел из Бостона в первое плаванье. Обогнув Южную Америку и грозный мыс Горн, он сел на мель в 500 футах от побережья Сан-Франциско – пункта назначения. Место крушения назвали Пиджин Пойнт.

www.cal-lights.com/pigeon.htm

29 ЯНВАРЯ 1853

На свадьбе императора Франции Наполеона III (1808–1873) и графини Евгении де Монтийо (1826–1920) П. Герлен (1798–1864) преподнес новобрачным Eau de Cologne Imperiale – созданный к этому дню одеколон во флаконе из темного стекла с эмблемой Бонапартов.

www.guerlain.com



3 ЯНВАРЯ 1868

В Японии провозглашен Манифест о реставрации императорской власти, столица перенесена в Эдо (Токио), создано новое правительство. Так началась модернизация государства по западному образцу – эра Мейдзи.

www.sjsu.edu/faculty/watkins/meiji.htm

4 ЯНВАРЯ 1958

Сэр Эдмунд Хиллари (р. 1919) – альпинист и исследователь Антарктики – на тракторе покорил Южный полюс. Он руководил новозеландской группой в трансантарктической экспедиции, которая прошла по маршруту Р. Скотта (1869–1912).

www.fofh.u-net.com/pole.htm

5 ЯНВАРЯ 1968

Главой Компартии Чехословакии избран А. Дубчек (1921–1992), гарантировавший свободу слова, проведение экономических и политических реформ. «Пражская весна» закончилась 20 августа после ввода в страну советских танков.

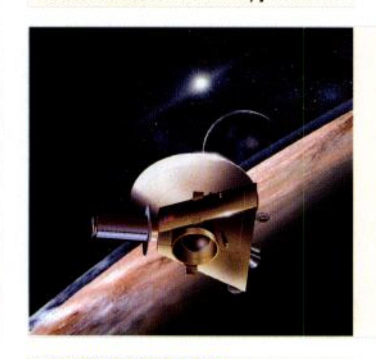
www.rferl.org/nca/special/invasion1968



8 ЯНВАРЯ 1973

В Вашингтоне начался суд над людьми, установившими в штабе Демократической партии подслушивающие устройства. Расследование, проведенное «Washington Post», показало, что президент-республиканец Р. Никсон причастен к установке «жучков».

www.washingtonpost.com



9 ЯНВАРЯ 2006

Запланирован старт космической станции для исследования Плутона, его спутника Харона и пояса Койпера – источника астероидов с малой орбитой. В 2007 г. аппарат приблизится к Юпитеру, а в 2015 г. достигнет цели.

nssdc.gsfc.nasa.gov/planetary/planets/plutopage.html

10 ЯНВАРЯ 1938

Родился Дональд Кнут – профессор Стэнфордского университета, автор многотомника «Искусство программирования», создатель языка $\mathrm{T_EX}$, предназначенного для верстки научных публикаций, и системы для создания шрифтов Metafont.

www-cs-faculty.stanford.edu/~knuth

14 ЯНВАРЯ 1963

Президент Франции Шарль де Голль (1890–1970) на пресс-конференции возразил против вступления Великобритании в Европейское экономическое сообщество. Членами ЕЭС тогда были Бельгия, Франция, ФРГ, Италия, Люксембург, Нидерланды.

www.charles-de-gaulle.org

15 ЯНВАРЯ 1208

Оруженосец тулузского графа Раймунда VI (1156–1222) убил папского посланника. Это стало одним из поводов к началу Альбигойских войн – карательных походов рыцарей из северной Франции в южные земли.

alterego.tut.by/library/books/mistery/albig.shtml

16 ЯНВАРЯ 1868

Балетмейстер Д. Хейнс (1840–1879) в Вене продемонстрировал фигурное катание на коньках. Хотя температура воздуха внезапно поднялась до +18°, лед чудом сохранился, и на представление пожаловал император Австро-Венгрии Франц Иосиф (1830–1916).

www.frogsonice.com/skateweb

17 ЯНВАРЯ 1773

Капитан Дж. Кук (1728–1779) в поисках Южного материка на кораблях «Resolution» и «Adventure» впервые пересек Южный полярный круг – широту, за которой наступает полярная ночь, продолжающаяся полгода, с 21(22) декабря по 21(22) июня.

www.antarctic-circle.org

20 ЯНВАРЯ 2003

С морской платформы «Одиссей» ракета «Зенит» выведет на орбиту спутник мобильной связи Thuraya-2. Ракетоносители «Зенит-3SL» выпускает украинский Южный машиностроительный завод в сотрудничестве с российской корпорацией «Энергия».

www.nkau.gov.ua
www.space.com.ua

21 ЯНВАРЯ 1888

Ч. Бэббидж (1791–1871) – профессор математики Кембриджского университета – на Аналитической машине вычислил с точностью до десятого знака число π. Первый тест позволил доказать корректность конструкции механического компьютера.

www.fbm.ru/computer





25 ЯНВАРЯ 1988

Премьера восстановленного спектакля «Владимир Высоцкий» в Театре на Таганке. Поэтическое представление в постановке Ю. Любимова (р. 1917) было показано несколько раз к годовщине смерти поэта в 1981 году и впоследствии запрещено.

www.lubimov85.ru/performance/vysotskiy

26 ЯНВАРЯ 1923

Под руководством В. Эллана-Блакытного (1894–1925) в Харькове создан союз пролетарских писателей «Гарт». В него вошли уже известные в то время П. Тычина (1891–1967), М. Хвылевый (1893–1933), В. Сосюра (1898–1965), М. Йогансен (1895–1937).

poetyka.uazone.net

30 ЯНВАРЯ 1933

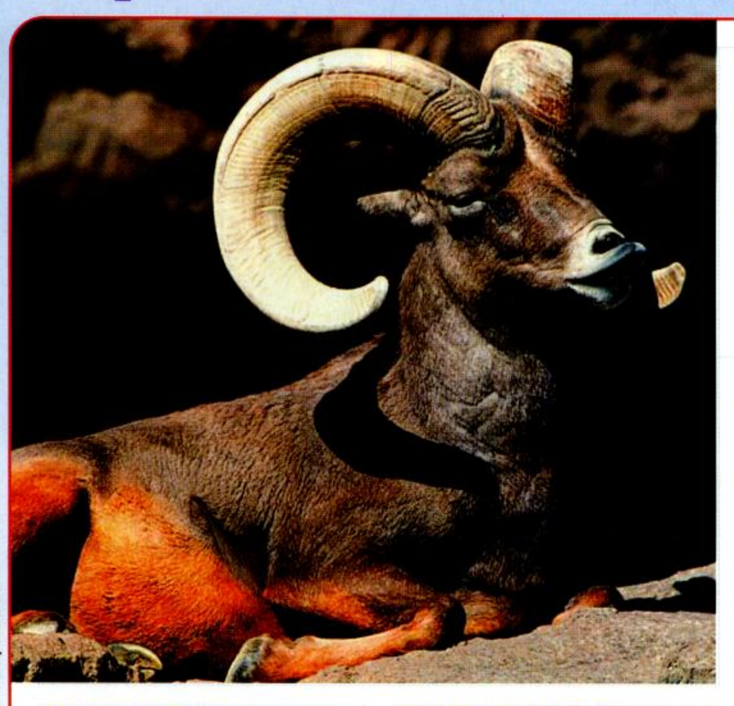
В Германии в результате закулисных политических интриг главой коалиционного правительства стал А. Гитлер (1889–1945). Партнеры по коалиции ожидали от нацистской партии, возглавляемой Гитлером, консолидации власти и ликвидации политической оппозиции.

www.hitler.org

31 ЯНВАРЯ 1958

США запустили спутник Explorer I. Советский спутник, стартовавший четырьмя месяцами ранее, к этому времени сгорел в плотных слоях атмосферы. Космическая гонка между двумя странами продолжалась до исчезновения СССР.

www.jpl.nasa.gov/missions/past/explorer.html



1 ФЕВРАЛЯ 2003

В Китае отмечают новый 4700-й год по лунному календарю. Полный лунный цикл – 60 лет – разбит на пять 12-летних периодов. Каждому году соответствует одно из двенадцати животных и один из пяти цветов. Символ 2003 г. – черная овца.

www.chinapage.com/newyear.html

2 ФЕВРАЛЯ 2003

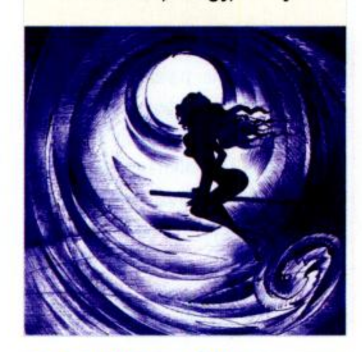
По преданиям, ведьмы на специально подготовленных транспортных средствах (метлах, козлах, свиньях и пр.) прилетают на зимний шабаш. Любимые места собраний нечистой силы: Лысая гора в Киеве, вершины Блоксберг и Броккен горного массива Гарц.

webua.net/hedgy/kievlyanka

6 ФЕВРАЛЯ 1958

Команда футбольного клуба Manchester United в результате авиакатастрофы потеряла восемь перворазрядных игроков. Метью Басби (1909–1994) получил тяжелые травмы, но ему удалось собрать новую команду и одержать победу в Кубке Чемпионов (1968 г.).

www.manutd.com



9 ФЕВРАЛЯ 1893

На сцене кабаре «Мулен Руж» во время вечеринки, устроенной парижскими студентами, был показан стриптиз. Представленная сценка – «Иветта идет спать» – стала причиной скандала, судебного разбирательства и стычек студентов с полицией.

www.moulinrouge.fr

10 ФЕВРАЛЯ 1823

В Кельне прошло карнавальное шествие – Розенмонтаг. «Необузданным весельем» город славился еще в средние века, но после прихода революционной французской армии в 1794 г. карнавал запретили как пережиток прошлого. Горожанам удалось возродить традицию.

www.rosenmontag.de

11 ФЕВРАЛЯ 1963

Ливерпульская группа The Beatles за тринадцать часов записала четырнадцать песен для дебютного альбома Please Please Me. Три из них сразу же стали хитами, а к концу года английские газеты начали говорить о новом явлении – битломании.

www.beatles.ru
beatles.murashev.com

12 ФЕВРАЛЯ 1908

В Нью-Йорке на Таймс-сквер начался автопробег. Трасса проходила через Аляску, Японию, Сибирь, Европу и заканчивалась у Триумфальной арки в Париже. Победители на немецкой машине PROTOS, спонсируемой кайзером Вильгельмом III, финишировали 26 июля.

www.newyorktoparisrace.com

15 ФЕВРАЛЯ 1898

У берегов Гаваны взорван американский крейсер Maine. 260 членов команды погибли, индекс Dow Jones упал. Некоторые американские газеты обвинили в диверсии испанские власти Кубы. Крушение судна послужило поводом к началу испано-американской войны.

www.spanamwar.com

16 ФЕВРАЛЯ 1918

Избранный литовским парламентом Совет объявил о создании независимого от Российской империи демократического государства со столицей в Вильнюсе. В современной Литве в День Независимости ежегодно устраивают грандиозный фестиваль фейерверков.

neris.mii.lt

17 ФЕВРАЛЯ 1913

В арсенале 69 полка в Нью-Йорке прошла Международная выставка современного искусства – Armory Show. Впервые в Америке были представлены работы авангардистов и современных художников, вызвавшие самые противоречивые оценки публики.

www.thearmoryshow.com



22 ФЕВРАЛЯ 1848

Во Франции запретили один из банкетов, устраивавшихся либеральной буржуазией для агитации за реформу избирательного права. 24 февраля весь Париж вышел на баррикады – финансовая олигархия и монарх Луи Филипп (1773–1850) были свергнуты.

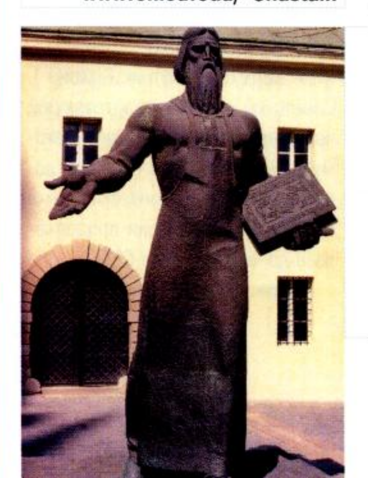
www.ohiou.edu/~Chastain



23 ФЕВРАЛЯ 2003

В Нью-Йорке на Мэдисон Сквер Гарден состоится церемония вручения наград американской звукозаписывающей академии – GRAMMY. «Золотой граммофон» будет присуждаться почти в ста номинациях (во время первого награждения в 1959 г. их было только 27).

www.grammy.com



25 ФЕВРАЛЯ 1573

Иван Федоров (ок. 1525–1583) во Львове начал работу над «Апостолом» – первой точно датированной печатной книгой в Украине. Издание вышло тиражом 1000–1200 экземпляров и отличалось качественным полиграфическим исполнением и прекрасными иллюстрациями.

www.uad.lviv.ua

26 ФЕВРАЛЯ 1848

К. Маркс (1818–1883) и Ф. Энгельс (1820–1895) опубликовали «Манифест коммунистической партии» – политический памфлет, начинающийся словами: «Призрак бродит по Европе – призрак коммунизма» и заканчивающийся: «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!».

www.libertarium.ru

27 ФЕВРАЛЯ 1998

Apple Computer объявила о прекращении работ над операционной системой Newton и КПК под ее управлением. Стив Джобс (р. 1955) заявил, что компания намерена сконцентрировать усилия на главном направлении – ОС Macintosh.

www.apple.com.ua



3 ФЕВРАЛЯ 1998

Компания Lycos объявила о согласии приобрести за 58 млн. долл. компанию Tripod, предоставляющую услуги хостинга. Цель сделки: объединить отдельные сайты в «порталы» – насыщенные информацией точки входа в Web – и привлечь больше пользователей.

www.lycos.com

4 ФЕВРАЛЯ 1703

Сёгун – военный правитель Японии – приговорил 47 самураев к харакири. События политической жизни страны нельзя было обсуждать открыто, но через несколько дней в театре кабуки состоялся спектакль, раскрывающий японцам причины и предысторию «казни».

www.susi.ru

5 ФЕВРАЛЯ 1843

Премьера пьес Н. В. Гоголя (1809–1852) «Женитьба» и «Игроки», высмеивающих нравы российского общества. Критики считали, что они «слишком трудны для актеров, привыкших к легким для исполнения ролям, какими наделяют их обычные снабдители сцены».

svitiaz.tripod.com/gogol

7 ФЕВРАЛЯ 1898

Начался суд над Э. Золя (1840–1902), разоблачившим сфабрикованное французским генштабом дело о шпионаже в открытом письме «Я обвиняю» в газете «Aurore». Писателя обвинили в клевете, приговорили к году тюрьмы и штрафу в 3000 франков.

www.wfu.edu/~sinclair/dreyfus.htm

8 ФЕВРАЛЯ 1928

Дж. Бэйрд (1888–1946) – шотландский изобретатель – провел эксперимент по трансатлантической передаче изображения. Статичная картинка с миссис Майей Хоуи с помощью коротковолнового радиосигнала была телепортирована из Лондона в Нью-Йорк.

www.mztv.com/baird.html



13 ФЕВРАЛЯ 1903

В Бельгии родился французский писатель Ж. Сименон (ум. 1989). С 16 лет под различными псевдонимами он опубликовал более 400 произведений. Главный герой детективных историй Сименона – инспектор французской полиции Мэгре с Набережной Орфевр.

www.trussel.com/f_maig.htm

14 ФЕВРАЛЯ 2003

В Йорке (Англия) проходит фестиваль викингов – Jolablot. Потомки древних воинов съезжаются в некогда завоеванный выходцами из Скандинавии город, чтобы познакомиться с образом жизни предков, поучаствовать в битвах, скачках и водных состязаниях.

www.vikingjorvik.com

18 ФЕВРАЛЯ 1563

Войско московского царя Ивана IV (1530–1584) штурмом взяло Полоцк. Небольшой гарнизон отчаянно сопротивлялся, но город был разграблен: ценные книги и рукописи, хранившиеся в Софийском соборе (предположительно и Полоцкая летопись) были уничтожены.

polotsk.net

19 ФЕВРАЛЯ 1843

Караван из 154 лошадей, впряженных в специально приспособленные сани, повез «царицу ваз» – чашу весом 600 пудов, выточенную из монолитной глыбы яшмы, – из Колывани (Алтай) в Барнаул. Спустя шесть месяцев вазу доставили в Зимний дворец.

www.ab.ru/~akunb/koluvan

20 ФЕВРАЛЯ 1888

Ван Гог (1853–1890) сел на поезд, следующий в Арль (Франция), в надежде создать в городе коммуну художников. В октябре к нему приехал Гоген (1848–1903). Но отношения между ними обострились: Ван Гог впал в невменяемое состояние и отрезал себе ухо.

www.vangoghgallery.com

21 ФЕВРАЛЯ 1543

Армия Эфиопии, обученная и вооруженная мушкетами при помощи португальцев, нанесла поражение войскам имама Ахмеда ибн Ибрагима (1506–1543) вблизи озера Тана. Священная война (джихад) Османской империи против Эфиопии закончилась.

www.ethiopianhistory.com

24 ФЕВРАЛЯ 1918

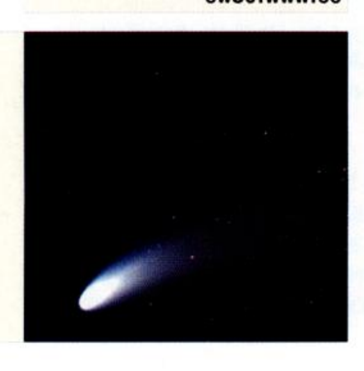
Комитет Спасения, избранный представителями эстонского парламента, публично провозгласил независимость Эстонии. Во времена советской власти (1940–1991) День Независимости празднично отмечали в эстонских общинах всего мира.

www.estonica.org
ew80.www.ee

28 ФЕВРАЛЯ 1843

Днем, на фоне голубого неба, в Европе наблюдали свечение кометы, превышающее яркость полной Луны в 60 раз. Великая мартовская комета – самая яркая за предыдущие 700 лет – была видна невооруженным глазом до 3 апреля. Размер ее хвоста на небе достигал 65°.

www.astronet.ru



Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Вождь пролетариата Владимир Ильич Ленин и его роль в становлении и развитии рок-музыки.
guitars.ru/lenin

Список онлайновых библиотек.
zmiy.by.ru/libs.htm

Руководство по проектированию и обустройству настоящих хоббитских нор.
www.stormbear.com/bagend2

Маркет-о-матика. Версия 1.0. Автоматизированная система составления гениальных пресс-релизов, рекламных текстов и другого «креатиффа»
www.playdamage.org/market-o-matic

Исторический цикл, посвященный 50-летию «Радио Свобода». От первых позывных из Мюнхена до сегодняшних передач из Праги, Нью-Йорка и Москвы. Редкие архивные записи в real audio.
www.svoboda.org/programs/cicles/rl50/

Оригинальнейший музей. Пиксельный. Адрес начала осмотра – ниже.
www.pixelmuseum.com

Среди многочисленных онлайновых предсказателей погоды появилась и такая уважаемая организация, как ООН. Данные официального прогноза Объединенных Наций основаны на информации от 69 национальных метеорологических служб.
www.worldweather.org

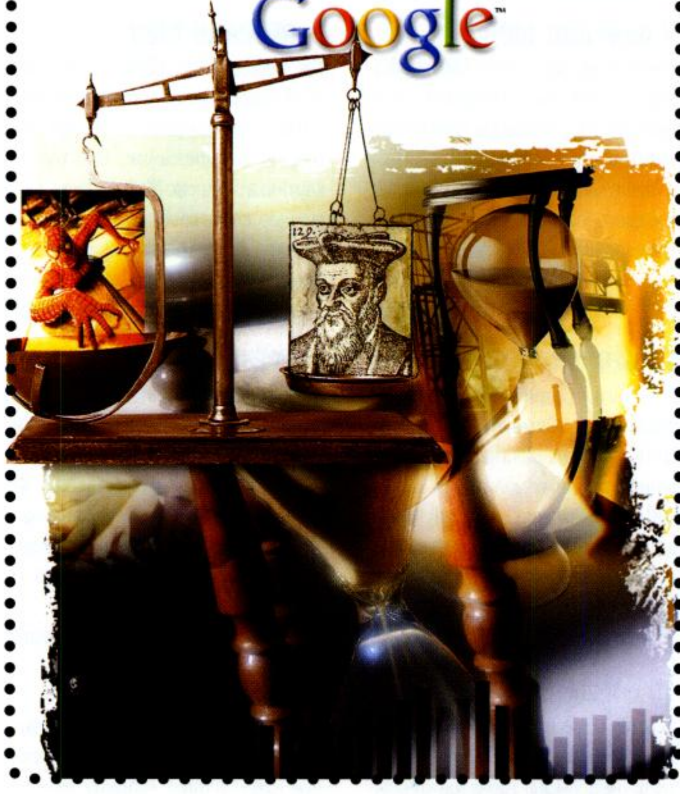
Некогда знаменитые «толстые журналы», такие как «Новый мир», «Знамя», «Октябрь», в Журнальном Зале сервера russ.ru
magazines.russ.ru

О том, как выбирать места в самолетах, мы уже писали. Теперь же поговорим о пище, которую предлагают пассажирам различных авиакомпаний мира.
airlinemeals.net

Подобно Деду Морозу и Санта-Клаусу подведения всех и всяческих итогов, списки популярности, рейтинги относятся к непременным атрибутам рождественско-новогодней поры. Крупные Web-порталы и сетевые СМИ посвятили в декабре десятки своих страниц этой животрепещущей теме. Чем же может похвастать ушедший в историю 2002 год?

ДУХ ВРЕМЕНИ В ЗЕРКАЛЕ ГУГЛЯ

В середине декабря 2002 г. некоторыми соображениями относительно итогов прошедшего года с точки зрения статистики запросов поделился небезызвестный Google (*www.google.com*). Опубликованный его пресс-службой документ (*www.google.com/press/zeitgeist2002.html*) носит поэтическое название Zeitgeist, что в переводе с немецкого означает «дух времени». И в самом деле, с такой трактовкой можно согласиться, поскольку те темы, события, имена, запросы о которых обрабатывала самая популярная в Сети поисковая машина, действительно рассказывают очень многое о настроениях, предпочтениях, интересах сетевого населения. Причем основа для подсчетов очень солидная – более 55 миллиардов пользовательских запросов.



Открывают этот своеобразный рейтинг две любопытные категории, чьи названия в вольном переводе звучат как «Значительное повышение интереса» и «Падение популярности».

Победителем в первой номинации стал герой самого кассового фильма года Spiderman. За ним в тройке призеров расположились модная певица Шакира и зимние Олимпийские игры. Пять позиций в двадцатке занимают хитовые компьютерные игры образца 2002 года: Morrowind (9-е место), Warcraft III (10-е), Dungeon Siege (12-е), Neverwinter Nights (15-е), Battlefield: 1942 (16-е). Кроме уже упомянутой Шакиры, музыкальный мир представлен белым рэпером, известным под кличкой Эминем (7-е), горячими девчонками из группы Las Ketchup, скандальной девицей Пинк, британским поп-идолом Гаретом Гейтсом (даже не родственник знаменитому Билли) и Аврил Лавин. От киноиндустрии видим только лишь Натали Портман (ясное дело, многим Падме Амидала запала в душу).

Когорту «неудачников», к которым по сравнению с 2001 годом был потерян интерес, открывает... кто бы вы думали? Прорицатель Нострадамус! Да уж, сколько людей вспоминали о нем в связи с нью-йоркской трагедией год назад! Теперь же волна улеглась и былая популярность француза резко пошла на убыль. Еще несколько тем списка «лузеров» непосредственно связаны с 11 сентября – Всемирный торговый центр (3-е), Осама Бин Ладен (5-е), талибан (6-е), ФБР (9-е), Пентагон (13-е), Афганистан (17-е). Как видите, 2002 г. выдался в этом отношении довольно спокойным и народ больше думал о развлечениях, нежели о политике.

Теперь сделаем беглый обзор «призовых» троек остальных категорий «духа времени-2002». ■

Женщины	**Музыканты**
Дженнифер Лопес	Эминем
Бритни Спирс	Шакира
Шакира	Мадонна
Мужчины	**Технологии**
Эминем	mp3
Брэд Питт	sms
Нелли	winzip
Брэнды	**Видеоигры**
Ferrari	The Sims
Sony	Counter Strike
Nokia	GTA 3
Спортсмены	**Кинофильмы**
Дэвид Бэкхем	Spiderman
Анна Курникова	Harry Potter
Роналдо	Star Wars
	Новости
	World Cup
	Ирак
	Снайпер

ЧТО МЕШАЛО БЕЗЗАБОТНОЙ СЕТЕВОЙ ЖИЗНИ



Возьмем, к примеру, не слишком приятную тему, доставляющую немало хлопот пользователям, недостаточно внимательно относящимся к «случайным связям». Мы имеем в виду компьютерную вирусологию. Так вот, по данным британской компании Sophos, за год ее сотрудникам удалось «изловить» 7189 новых вирусов, «червей» и «троянцев». Средой обитания 90% всех вредителей была... вы догадливы... OS Windows. Самую большую активность проявлял Klez (24% случаев), несколько отстал от него Bugbear (17,5%), «почетного» третьего места удостоен умеющий захватывать пароли ветеран Badtrans, обнаруженный впервые еще осенью 2001 года.

Как сами понимаете, не только вирусы способны вызвать у пользователей Internet приступы головной боли или потоки нецензурной брани. Подобные явления собрал в свой «антитоп-лист» самых неприятных явлений, характерных для Internet-2002 (*www.rightwingnews.com/special/theworst.php*), автор сайта Rightwingnews.com Джон Хокинс. Похожий список планирует опубликовать и российский Рокфеллер.Ру (*www.rokf.ru*). Скорее всего, во многом перечни будут совпадать. А пока ознакомьтесь с первой антипятеркой по-американски.

1. Спам.
2. Рекламные помехи.
3. Spyware.
4. Отсутствие денег в Сети.
5. Телефонные счета за порно.

В первой двадцатке проявились и поп-ап-окна, и мерцающе-мигающие рекламные баннеры, и педофильские сайты, и воровство персональных данных. Однако у американцев в списке по каким-то причинам отсутствуют киберсквоттинг, нарушение авторских прав и прочие «нехорошие штучки». ■

Не пугайтесь, с вашим монитором ничего страшного не произошло. Просто эта великолепная панорама ночного Токио имеет ширину 5 тысяч пикселов.

tokyoyakei.cool.ne.jp/tokyo/tokyo-tower/t-tower-p1.jpg

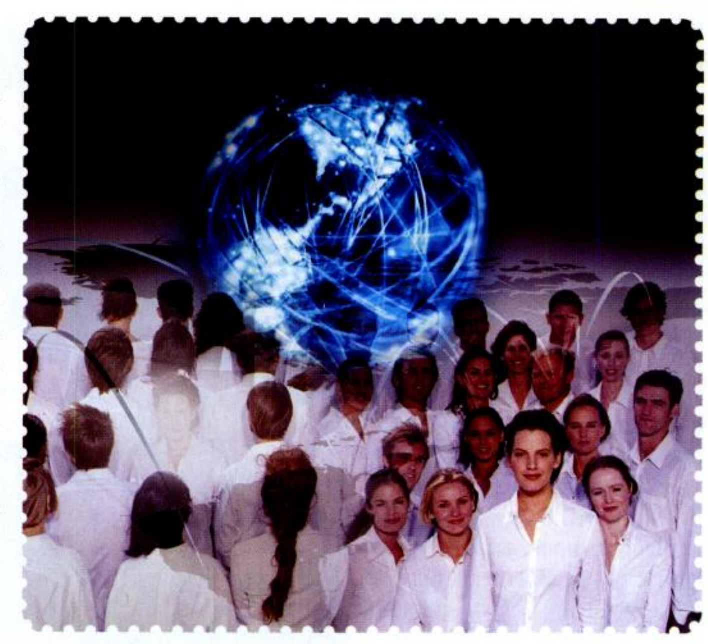
Оказывается, есть лица, добровольно приглашающие сетевую аудиторию довести их до сумасшествия, например хозяин этого сайта. Зайдите и поиздевайтесь над его жилищем, включая и выключая домашние электроприборы и т. п., отслеживая изменения на картинках от нескольких Web-камер, расставленных во всех уголках дома.

www.drivemeinsane.com

Согласитесь, что полярные сияния, миражи и тому подобные атмосферные явления – зрелище удивительно красивое. Тем, кому не довелось наблюдать это великолепие живьем, самое время отправиться по предложенной ссылке и получить море удовольствия от опубликованных там фотографий.

www.polarimage.fi

НАРОДОНАСЕЛЕНИЕ ВСЕМИРНОЙ СЕТИ



Население виртуального мира в минувшем году продолжало активно плодиться и размножаться. Судя по всему, скоро нас будет 700 миллионов. Основания для таких прогнозов дают подсчеты специалистов из научно-исследовательской организации eTForecasts (*www.etforecasts.com*), утверждающие, что количество пользователей Internet на нашей планете за 2002 г. увеличилось на 121 млн. и достигло 665 млн. человек.

Думаю, вас не удивит тот факт, что в списке «обинтернетченных» стран с большим отрывом лидируют Соединенные Штаты Америки. В их активе – 160,7 миллиона сетенавтов (мне это слово нравится гораздо больше, чем вылетевшее когда-то из уст Бориса Николаевича Ельцина «интернетчики»). Маленькая Япония удерживает второе место (64,8 млн.), но к ней семимильными шагами приближается Китай (54,5 млн.). Кстати, эксперты из eTForecasts предсказывают, что уже в 2003 г. китайцы обгонят своих соседей с островов. В первой пятерке нашлось место и для Германии (30,3 млн.) с Великобританией (27,1 млн.). Россия с 13,5 млн. пользователей вклинилась между Бразилией (15,8) и Австралией (10,4), разместившись на двенадцатом месте.

Хотя пальма первенства по общему числу пользователей принадлежит Штатам, самая высокая плотность «интернетизации», так сказать, на душу населения, наблюдается вовсе не в Северной Америке (в этом рейтинге США занимает седьмое место, уступая даже Южной Корее), а в скандинавских странах.

Появление миллиардного жителя страны Internet ожидается в 2005 году. ■



BMW И ГОЛЬФ

Что общего у машин германского автогиганта и игры на свежем воздухе, смысл которой состоит в закатывании небольшого шарика в выкопанные в земле лунки? Ответ исключительно прост: и то, и другое – прерогатива отнюдь не бедных персон. К тому же, видимо, в руководстве BMW всерьез увлекаются гольфом, потому что компания замечена в активном спонсорстве не только автомобильных гонок, но и турниров по этой игре. Самое интересное, что связка «BMW+гольф» в 2002 г. перекочевала из оффлайна в онлайн.

В сентябре российское отделение BMW Group (*www.bmw.ru*) начало проводить регулярные открытые сетевые турниры по гольфу BMW Virtual Open для русскоязычного населения Internet. В связи с этим был создан специальный сайт (*www.bmw.ru/golf/russian*). Возникает вопрос: чем же Россия привлекла немецких автомобилестроителей, ведь ни одно другое региональное подразделение компании не делает ничего подобного?

Итоги первого турнира опубликованы на сайте, а в ближайшее время должен начаться второй, в котором участники будут поделены на три категории – женщины, мужчины и юниоры (хотя для нас остается загадкой, какой смысл деление по половым и возрастным признакам имеет для онлайновых сражений). Ценные призы победителям гарантированы.

Кроме всего прочего, на сайте BMW Virtual Open содержится немало интересной и полезной информации о гольфе вообще. Сама же онлайновая игра создана на основе технологии Macromedia Shockwawe. Разработчики из известной российской компании Actis Systems намерены и дальше развивать движок в сторону все большего приближения к реальным условиям и максимальному «оживлению» игрока. ■

Еще одна подборка уникальнейших фотодокументов. Француз Янн Артус-Бертран летает на вертолетике над красивейшими уголками нашей планеты и отовсюду привозит потрясающие снимки.
www.yannarthusbertrand.com/us/

Завершим фототему сайтом совсем другой тематики. Выставка работ советских фотографов-фронтовиков.
www.schicklerart.com/exh/sovietwar

Ну что? Сыграем в пинг-понг?
www.thzclan.com/games/pingpong/

Посмотрите на эти коллажи. Может, тогда ответите, почему сайт называется «Искусство умерло».
www.artisdead.org/collage

Запущен официальный сайт популярной украинской рок-команды «Океан Эльзы». Пока функционирует только англоязычная версия. Украинская и русская – under construction.
www.ocean-elzy.com

Старейший британский музыкальный еженедельник New Musical Express. Свежие новости из мира поп- и рок-музыки, чарты и т. д.
www.nme.co.uk

Ежедневный женский журнал.
www.kleo.ru



Книга рекордов Internet

Александр Москалюк

Сегодня использованием в повседневной работе почтового клиента и Web-броузера уже никого не удивить. Однако не стоит забывать, что Internet, электронная почта и Всемирная Паутина еще несколько десятилетий назад для многих были в диковинку, а рассказы о письме, которое может дойти с одного континента на другой за считанные секунды, поражали воображение фантастов. Представляем вашему вниманию мини-курс истории Internet. Нет-нет, вы не увидите нудных цифр, графиков и списков IP-адресов. Вместо этого мы рассмотрим первооткрывателей и рекордсменов многих сервисов, уже ставших для нас столь привычными.

ПЕРВЫЙ E-MAIL

«О, сколько нам открытий чудных готовит просвещенья дух!». Когда 24 мая 1844 года Сэмюэль Морзе готовился к отправке первой телеграммы, то он четко понимал, что именно в этот день ему предстоит участвовать в эпохальном действе, которое попадет в учебники истории. Именно поэтому первое сообщение, переданное кодом Морзе, состояло из пафосной фразы «What hath God wrought!» («Что заставляет Бога содрогнуться!»).

Несколько десятилетий спустя скромный Грэм Белл 10 марта 1876 года совершил первый в мире телефонный звонок. Поскольку целью его была проверка дееспособности только что изобретенного телефона, адресатом стал ассистент Белла, а фраза, впервые переданная по телефонному проводу, звучала как «Mr. Watson, come here; I want you» («Мистер Ватсон, подойдите сюда, вы мне нужны»).

Автор первого электронного сообщения Рэй Томлинсон отослал первый e-mail в 1971 году. История, да и сам «первооткрыватель», не зафиксировали точной даты, когда это случилось. В то время Томлинсон работал над проектом ARPANet, финансируемым Пентагоном. Электронной почты для сотрудников ARPANet не существовало, однако пользователи, работающие за одним терминалом, могли оставлять друг другу записки, которые, естественно, можно было прочесть только на том же терминале.

Задачей Томлинсона стало создание программы, отсылающей электронный текст на другой терминал. Сегодня более совершенная модель отправки сообщений известна нам как электронная почта. Какой же текст содержало то самое первое письмо? Достоверно известно, что его отправителем и получателем является Рэй Томлинсон, тестирующий прохождение сообщений с одного терминала на другой. По словам автора, точный текст сообщения он не припоминает, однако скорее всего это был набор символов *QWERTYUIOP*.

ПЕРВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗНАКА @

Рэю Томлинсону достается приз и за первое применение символа «@» в электронном сообщении. В момент создания им программы для отсылки электронных сообщений с терминала на терминал сети ARPANet необходимость разделения имени адресата и терминала, на котором он работал, стала очевидной. Поразмыслив, Рэй решил, что для этой цели весьма подходит знак «@», не применяющийся в именах и во многих случаях читаемый англоязычными пользователями как предлог «at». Теперь электронный адрес можно было произносить как user-at-terminal, а при написании имя пользователя и терминала разделялось столь удобным символом.

ПЕРВЫЙ СМАЙЛИК

В сентябре 2002 года исследовательский отдел корпорации Microsoft (группа Microsoft Research) на «раскопках» Internet обнаружила первое письмо, использующее забавный символ :-), который при повороте головы влево на 90 градусов превращается в изображение улыбающегося человечка. Официальным днем рождения смайлика исследователи Microsoft (*research.microsoft.com/~mbj/*

Smiley/Smiley.html) назвали 19 сентября 1982 года. А первооткрывателем «индикатора эмоций» является Скотт Фальман, в то время студент крупнейшего американского компьютерного университета Carnegie Mellon.

Сообщение Фальмана было отослано в группу по обмену анекдотами. «Я предлагаю следующие символы для тех, кто присылает шутки :-). Читайте это, наклонив голову. Вообще, учитывая характер последних сообщений, следовало бы добавить и следующий символ :-(».

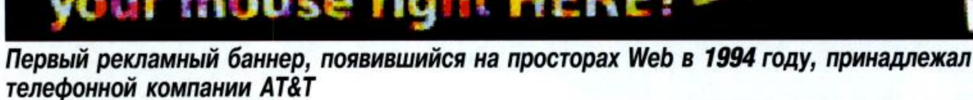
На своей странице, посвященной смайликам (*www-2.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm*), Скотт утверждает, что многие люди отсылали в онлайн-конференцию саркастические замечания, которые без должного графического оформления воспринимались другими пользователями как серьезные.

Последовательность :-) показалась Фальману наиболее элегантной, и с этим согласились другие участники группы обсуждения.

На той же странице Фальман, однако, обращает внимание публики на тот факт, что впервые потребность в смайлике была отмечена Владимиром Набоковым, который в одном из интервью высказал мнение о необходимости ввода нового типографического знака, обозначавшего бы молчаливую улыбку.

ПЕРВЫЙ INTERNET-БАННЕР

Первый баннер на просторах Web появился в 1994 году. Телефонная компания AT&T разместила четырехугольный рекламный блок размером 468 × 60 пикселов на сайте HotWired (*www.hotwired.com*). Баннер вел на сайт телефонной корпорации.



Первый рекламный баннер, появившийся на просторах Web в 1994 году, принадлежал телефонной компании AT&T

ПЕРВОЕ СПАМЕРСКОЕ СООБЩЕНИЕ

В апреле 1994 года два скромных юриста из штата Аризона обрели мировую известность и вошли в историю Глобальной Сети. Лоренс Кантер и Марта Сигель, которые, несмотря на разные фамилии, являются мужем и женой, разослали по конференциям Usenet рекламное сообщение о предоставлении адвокатских услуг желающим подать заявки на американскую иммиграционную лотерею Green Card. Ящик Пандоры был открыт – в Internet появился спам.

Кстати, Кантор и Сигель – авторы двух книг. Первая имеет отношение к профессии обоих членов семьи и переживает свое девятое издание – «U.S. Immigration Made Easy», а вот вторая – «Как заработать на информационной магистрали – путеводитель по Internet-маркетингу» – так и не стала бестселлером.

ПЕРВЫЙ ДОМЕН

15 марта 1985 года Symbolics Technology зарегистрировала первое доменное имя в зоне .com, естественно, *symbolics.com*. Второй домен в истории зоны .com был зарегистрирован компаний BBN (*bbn.com*), а вот первое доменное имя в образовательной зоне .edu досталось университету Carnegie Mellon (*cmu.edu*). Доменная система в том виде, в котором мы ее знаем сегодня, получила путевку в жизнь в 1984 году.

default -- /slacvm.slac.stanford.edu

SLACVM Information Service

BINLIST — SLAC phone book with e-mail addresses

HEP — SPIRES HEP preprint database

Первый Web-сервер (исключая сайт, принадлежавший создателю WWW – Тиму Бернерсу-Ли), www.slac.stanford.edu, отличался крайне лаконичным дизайном и служил только научным целям

ПЕРВЫЕ WEB-СЕРВЕРЫ

В 1991 году на свет появились первые серверы, демонстрирующие информацию пользователям World Wide Web. Концепция гипертекста, до этого обсуждаемая в научных кругах, была воплощена Тимом Бернерсом-Ли. В сентябре 1991 года Пол Кунц из Стэнфордского центра линейного ускорения беседовал со своим другом Тимом Бернерсом-Ли, когда тот показал ему примитивный Web-броузер и Web-сервер швейцарского института CERN. По приезде в Калифорнию Кунц запустил первый Web-сервер на американской земле, который сегодня можно найти по адресу *www.slac.stanford.edu*. В течение некоторого времени эти два Web-сервера и определяли все материалы в World Wide Web. Физики из CERN ходили на страницу SLAC, а специалисты из SLAC посещали сервер CERN. Скриншоты первых страниц можно найти на сервере SLAC *www.slac.stanford.edu/history/earlyweb/firstpages.shtml*.

Фрагмент форума, в котором Скотт Фальман впервые предложил использовать последовательности символов (теперь известные как «смайлики») для передачи эмоционального настроения пользователей Internet

ПЕРВЫЙ INTERNET-«ЧЕРВЬ»

К 1988 году Глобальная Сеть постепенно приобретала все больше клиентов, а во многих случаях становилась незаменимым каналом для передачи сообщений. 2 ноября 1988 года в Internet был выпущен первый «червь», заражавший собой компьютеры VAX и рабочие станции от Sun. «Червю» удалось «уложить» около 6 тыс. хостов из 60 тыс., подключенных к Сети в конце 80-х годов. «Червь» искал доступные по Сети компьютеры и затем использовал прореху в системе безопасности операционной системы Unix для своего дальнейшего распространения.

«Червю» дали имя «Internet Worm» ввиду его узкой направленности.

КРУПНЕЙШАЯ АТАКА НА WEB-СЕРВЕРЫ

От количественных рекордов и достижений первооткрывателей перейдем к рекордам качественным. Крупнейшей атакой на Internet-узлы на сегодняшний день считается DOS-наступление на узлы Yahoo!, Amazon.com и eBay, организованное в феврале 2000 года. В течение нескольких часов поздним утром на американском континенте под градом избыточных запросов потерпели крушение Web-серверы популярнейших сайтов. Позже по подозрению в организации самого массового акта сетевого терроризма был арестован некто Mafiaboy. Незапланированную атаку denial-of-service американским и мировым СМИ пришлось также испытать 11 сентября 2001 года, когда после первых сообщений о теракте в Нью-Йорке сетевые пользователи ринулись к сайтам новостных агентств и онлайн-служб, вызвав падение серверов многих информационных служб и заставив другие работать в критическом режиме.

Естественно, это далеко не все Internet-рекорды, но, пожалуй, самые интересные и значимые для жизни современного Web-общества. Возможно, в дальнейшем мы еще вернемся к теме «археологических» изысканий в Internet. ■



«Игровые Оскары 2002»

5-я ежегодная церемония

Олег Данилов, Александр Птица, Сергей Светличный

Ушедший год был весьма удачным в плане компьютерных игр, как выпущенных на Западе, так и созданных отечественными разработчиками. Тем не менее некоторые тенденции, проявившиеся в 2002 г., весьма настораживают. Мы назовем лучшие проекты в 20 категориях «Игровых Оскаров» и одну игру, разочаровавшую нас.

Итак, начнем. Как обычно, сперва представим традиционные «оскаровские» номинации.

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

Выбор редакции «Завоевание Америки» (GSC Game World/«Руссобит-М»)

Выбор читателей «Завоевание Америки» (GSC Game World/«Руссобит-М»)

Хроника завоевания. Новейшая история.

Год 1998. Первый номер «Домашнего ПК» выходит в свет. Мы знакомимся с молодым человеком, инициалы которого стоят в названии компании, известной сегодня всему миру, – GSC. Еще нет «Казаков», только WarCraft 2000 и громадье планов.

Год 2000. Тираж «Домашнего ПК» достигает 17 тыс. экземпляров. GSC издает свою первую игру – «Казаков». Итог – «Игровой Оскар 2000: Лучшая отечественная игра» по мнению редакции, «Игровой Оскар 2000: Лучшая стратегия» по версии читателей. Признание всем миром Украины как страны, в которой разрабатываются отличные игры.

Год 2002. Тираж «Домашнего ПК» берет рубеж в 25 тыс. экземпляров. GSC издает шестую игру собственной разработки – «Завоевание Америки» и завоевывает «Игровой Оскар: Лучшая отечественная игра» и по мнению редакции, и по версии читателей. Чистая победа! Новые проекты GSC уже ожидаются как откровение свыше. Джон Кармак теряет сон, глядя на S.T.A.L.K.E.R. Интервью с сотрудниками GSC публикуются на всех ведущих Web-сайтах, игровые журналы посвящают им первые полосы, геймеры всего мира покорены украинскими играми.

Год 2003...

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

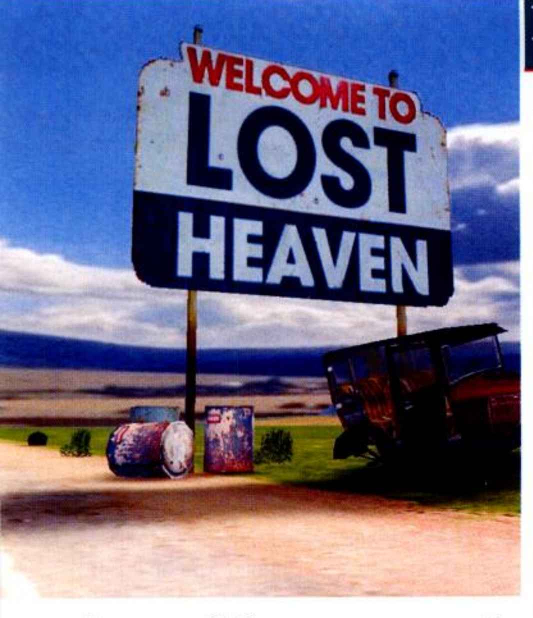
Выбор редакции
Unreal Tournament 2003
(Digital Extremes/Infogrames)

Выбор читателей
Unreal Tournament 2003
(Digital Extremes/Infogrames)

Традиционно приз «Лучшие спецэффекты» получает, возможно, не самая красивая, но, безусловно, самая технологически совершенная игра, скорее, даже не игра, а ее движок. 1999 – Quake III Arena, 2000 – Sacrifice, 2001 – Max Payne, 2002 – Unreal Tournament 2003.

Даже безумно прекрасный, почти настоящий мир Morrowind не смог тягаться с неземными красотами UT 2003. Игры, выжимающей из вашего компьютера все, на что он способен, и требующей добавки, игры, в которой наконец-то работают законы физики и на стенах при желании можно рассмотреть мельчайшие трещинки. Игры яркой, потрясающей воображение, нереальной.

Что ж, как говаривали в свое время в отношении Quake III Arena: «Хороший движок написал Кармак, осталось подождать, пока кто-то сделает на основе этого движка игру...». Те же слова можно адресовать и Unreal



Tournament 2003 – подождем, пока на базе этого чуда технологической мысли «построят» Unreal 2, Deus Ex 2 и Thief III...

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

Выбор редакции

Mafia: City of Lost Heaven (Illusion Softworks/Take 2)

Выбор читателей

WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

Сколько ни говорило все прогрессивное человечество о необходимости подачи сюжета в ходе игры, а не в видеовставках, время от времени «перебивающих» игровой процесс, – воз и ныне там. Оказалось, что по удобству использования и, скажем так, степени воздействия на геймера лучшим инструментом для раскрытия сюжета по-прежнему остаются видеоролики и заставки на игровом «движке».

Зато их качество растет от года к году, и при нынешнем победителе по версии редакции, игре Mafia: City of Lost Heaven, даже как-то неловко упоминать «интро и заставки». Хочется обсуждать именно операторскую работу, задумку режиссера и прочие кинематографические нюансы, поскольку эти «вставки» сделали бы честь любому гангстерскому фильму.

Ну а игры Blizzard традиционно славятся своими заставками, не стала исключением и WarCraft III: The Reign of Chaos, выбранная читателями в этой номинации. Грандиозно – вот, пожалуй, слово, которым можно охарактеризовать видео в данной игре. Впрочем, в вопросе видео впереди планеты всей по-прежнему остаются консольные игры, к нашему с вами сожалению, но не будем о грустном в столь знаменательный день.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Выбор редакции Divine Divinity (Larian Studio/CDV)

Выбор читателей

Hitman 2: Silent Assassin (IO Interactive/Eidos)

Пожалуй, самая трудная номинация для определения победителя в наших «Оскарах». И это замечательно! Прошедший год показал, что музыка в компьютерных играх уже далеко не падчерица на побегушках у геймплея и графики, а самодостаточная часть игрового процесса. Именно музыка добавляет очарования многим проектам, и, слава богу, таких игр в 2002 г. было более чем достаточно. Так что спор о фаворите этого года – скорее, дискуссия о музыкальных предпочтениях: heavy metal или классика, бит или рок-н-ролл, поп или лирика. Выбирайте, все претенденты по-своему хороши.

Читателям пришелся по вкусу Румынский симфонический оркестр в Hitman 2, мы же, поколебавшись между мастерскими стилизациями под музыку 60-х и 70-х в Freedom Force и NOLF 2 и чудесными фантастическими мелодиями группы Lucius в Zanzarah, отдали предпочтение великолепному совмещению рок-гитар и барабанов с симфонической музыкой от Кирилла Покровского, экс-клавишника «Арии», в Divine Divinity. Для тех, кто по какой-то причине пропустил эту игру, с любезного разрешения авторов мы выкладываем ее саундтреки на ДПК-CD.

Кстати, это второй «Оскар» «Арии» и/или ее музыкантов. В прошлом году группа получила приз за звуковую дорожку к «Дальнобойщикам 2».

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Выбор редакции

Hitman 2: Silent Assassin (IO Interactive/Eidos)

Выбор читателей

Hitman 2: Silent Assassin (IO Interactive/Eidos)

[censored]!!! Давно мы не слышали живого великорусского «языка» в компьютерной игре. Приятно... Это ж [censored] как [censored] реалистично озвучены персонажи. Просто [censored]!

Хотя и милая Катя из NOLF 2, и пилоты из «Шторма», и доблестные джедаи из Jedi Knight II, да и супергерои Freedom Force озвучены не хуже победителя, Hitman 2 просто покорил нас своим русским. Это [censored] надо хотя бы один раз услышать. Да что там говорить, игра даже начинается смачным [censored]. Впрочем, все персонажи, то бишь «мишени», в Hitman 2 озвучены носителями языка, а это что-то да значит. Ну и фоновые звуки не подкачали. Добротно сделано, на совесть. Остальным есть чему поучиться. Хотя до легендарного Thief II и не дотягивает, слабоват «лысый», увы.

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

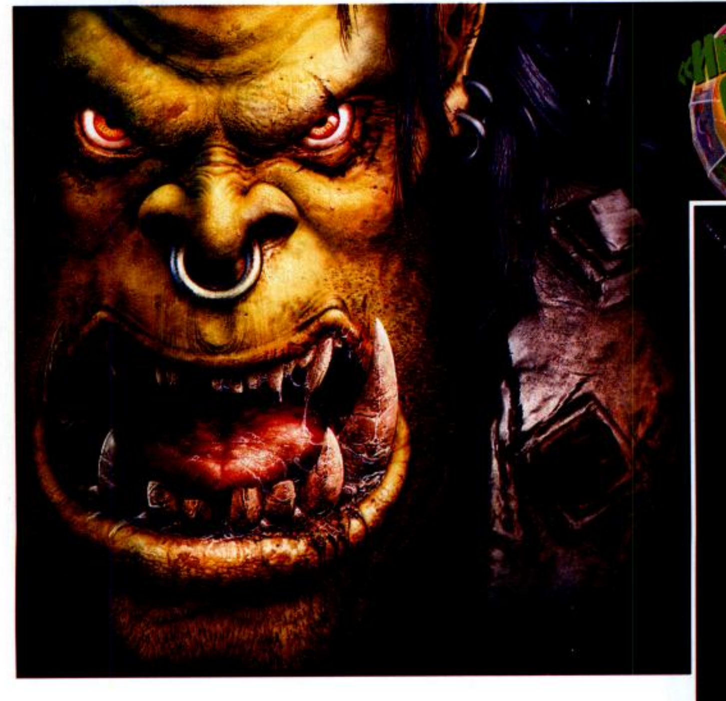
Выбор редакции Helena Romansky (Syberia)

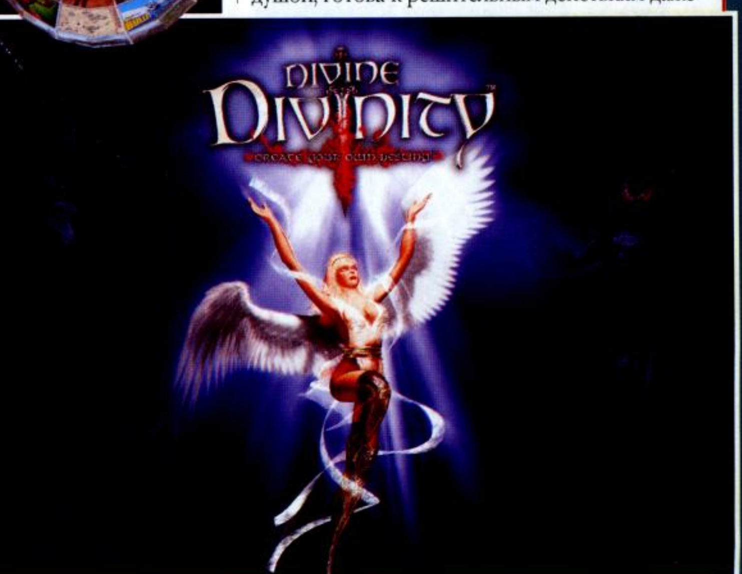
Выбор читателей

Aribeth de Tylmarande (Neverwinter Nights)

Персонаж совершенно нетипичный для компьютерной игры, может быть, поэтому симпатии редакционных экспертов и оказались на ее стороне. Пожилая женщина трудной судьбы, знавшая на своем веку и взлеты, и падения, и ошеломляющий успех у публики (певица все-таки), и толпу поклонников, и предательство, казалось бы, самых близких и любимых людей. Безрадостная старость в компании механического слуги в некогда фешенебельном санатории, чудом сохранившемся на берегу давно умершего Аральского моря.

Но, несмотря на все это, старушка молода душой, готова к решительным действиям даже





в условиях смертельной опасности. Слышали бы вы, как она поет! Ролик с «Очами черными» в исполнении Елены легко вытеснил бы все модные клипы из программ наших музыкальных телеканалов.

А вот читатели предпочитают девушек погорячее. Арибет де Тилмаранде, еще одна женщина непростой судьбы, похоронившая возлюбленного, потерявшая веру в закон и справедливость, леди-паладин – прекрасна и опасна. Жаль, что она всего лишь второстепенный персонаж Neverwinter Nights, девушке была бы по плечу и главная роль.

ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

Выбор редакции Kate Walker (Syberia)

Выбор читателей Kate Archer (No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way)

Хотя «девушки бывают разные», все претендентки на «Лучшую женскую роль» в чем-то неуловимо похожи друг на друга. И роковая красотка Кейт Арчер, убивающая с милой улыбкой на прелестных губах (ах, какую бы идеальную пару они составили с Джеймсом Бондом!). И женственная, необычайно естественная Кейт Уокер, распутывающая тайны сибирских мамонтов. И загадочная Мария, такая одинокая в кошмарном тихом городке Silent Hill. И милая девочка Эми, тренирующая боевых фей в чудесной стране Zanzarah и почти позабывшая серый Лондон. И насмешница Скае, родившаяся в Киеве. Что-то романтичное есть во всех пяти женщинах, и как в известной сказке, трудно выбрать всего одну.

Читателям приглянулась Кейт Арчер, комсомолка, спортсменка, шпионка. Мы же выбрали ее более женственную тезку Кейт Уокер. Арчер больше нравилась нам в молодости, когда мы знали ее совсем другой. А вообще, все девушки-претендентки хороши, будь наша воля, каждой бы досталось по призу.

«Игровые Оскары 2002»

Слава Богу, в этом году нас не посетила вульгарная гробокопательница Лара Крофт, а то, как пить дать, все призы ушли бы к ней.

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

Выбор редакции

Codename 47 (Hitman 2: Silent Assassin)

Выбор читателей

Codename 47 (Hitman 2: Silent Assassin)

Он немногословен, никогда не улыбается, не совершает лишних движений и предпочитает оставаться в тени. Он вооружен до зубов, но не любит применять оружие. Он жесток, но жесток по необходимости. Он – наемный убийца. Зовите его просто – «сорок седьмой».

Он скромнее взрывного Серьезного Сэма Стоуна и осторожнее бесшабашного Дюка Нюкема. Он не работает на мафию, как бывший таксист Томас Анжело, и не обладает сверхспособностями Человека-паука Питера Паркера. Он – антигерой, но... чертовски симпатичный антигерой.

Кто-то скажет, что второй выход на сцену «сорок седьмого» был не так эффектен, как первый. Возможно. Но он и не стремится к внешней эффектности. Он просто делает работу, которую надо сделать, и не факт, что ему самому это нравится. Но... Он лучший.

И не называйте его «лысым», убийца достоин уважения.

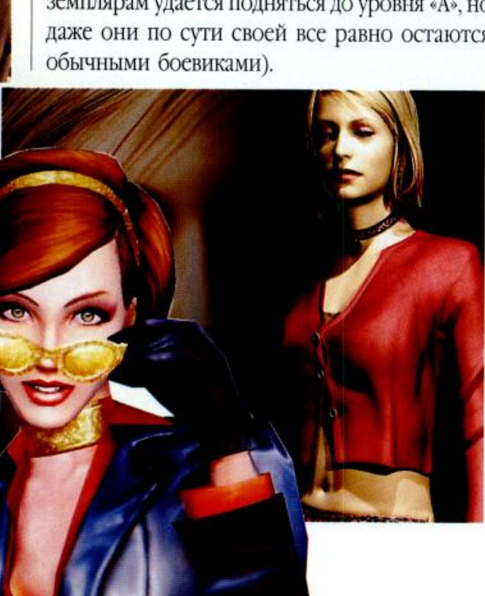
ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

Выбор редакции Silent Hill 2 (Konami)

Выбор читателей

Mafia: City of Lost Heaven (Illusion Softworks/Take 2)

Сценарий в компьютерных играх был и, к сожалению, остается этаким «бедным родственником» – в процессе создания игры разработчики традиционно уделяют ему меньше всего внимания. И хотя времена, когда сюжет писался на коленке в последнюю ночь и помещался в файл readme.txt, давно прошли, все же качество проработки сюжетной линии как было, так и осталось на уровне посредственных боевичков категории «С» (отдельным экземплярам удается подняться до уровня «А», но даже они по сути своей все равно остаются обычными боевиками).



В то же время в консольном мире сюжету уделяется самое пристальное внимание, а фраза «бессюжетная консольная игра» является почти лингвистическим нонсенсом. И очень приятно, что на PC наконец пришла консольная игра с сюжетом, равных которому даже на приставках очень и очень немного. Silent Hill 2 – пожалуй, первая действительно взрослая игра для PC. «Взрослая» не в смысле постельных сцен или нецензурной лексики – взрослая потому, что «приключения духа» (воспользуемся определением, данным в свое время писателями-фантастами А. и Б. Стругацкими) в ней оказываются первичнее и интереснее, нежели «приключения тела».

Что же до Mafia, выбранной в данной номинации читателями, то это как раз тот случай, когда сюжет в игре достоин боевика категории «А», гангстерского боевика, которые так любят по ту сторону океана.

Теперь перейдем к следующей группе наград – жанровым.

ЖАНР MIX

Выбор редакции

Freedom Force (Irrational Games Australia/Electronic Arts)

Выбор читателей Project Nomads (CDV)

Слово «микс» означает смесь. В нашем случае смешение игровых жанров. В последнее время многие разработчики экспериментируют на стыке жанров, да и сами границы между категориями игр, такие четкие еще пять лет назад, стали совсем размытыми.

Чаще всего дополнительными ингредиентами, «вмешиваемыми» в игровые проекты, являются стратегические и ролевые элементы. Не стал исключением и прошедший год.

RPG/стратегия, action/стратегия, RPG/adventure, RPG/стратегия, космосим с элементами адвентюры. Три игры имеют стратегическую составляющую, три – ролевую.

Редакция после долгих колебаний выбрала в качестве лучшей игры в этом синтетическом жанре великолепную, выполненную в стилистике комиксов стратегию с ролевыми элементами Freedom Force. Читатели же остановились на безумном action с толикой стратегии Project Nomads. Подумать только, еще пару лет этот гибридный поджанр был изгоем мира компьютерных игр! Но времена меняются: и если два года назад все проекты со смешением жанров получали почетный ярлык «Лучших игр, в которые никто не играл», то сегодня они расходятся миллионными тиражами. Вспомним хотя бы WarCraft III, который тоже несет в себе элементы RPG.

STRATEGY/WARGAME/MANAGENENT

Выбор редакции

Disciples II: The Dark Prophecy (Strategy First)

Выбор читателей

Disciples II: The Dark Prophecy (Strategy First)

«В старые добрые времена, когда мир был молод, а магия компьютеров еще слаба, все стратегии были пошаговые. И была в них искра



Божья, и была игрокам благодать. Но когда компьютеры подросли и осознали свою силу, нашлись люди, поддавшиеся их темному колдовству, и придумали они стратегии реального времени. И наступил Хаос... Многих игроков прельстил обманный блеск этих суетных бастардов нашего мира, и многие покинули ряды верных, выбрав легкую дорогу. И только избранные, те, что называют себя «Учениками», остались на стороне Порядка. Когда все твердыни настоящих стратегий пали, они одни встали на страже, и сила их нерушима, и вера их сильна.

А когда пришло время решительной битвы, когда пали в неравном бою с армией клонов доблестные Первые «Ученики», им на смену пришли Вторые. Они приняли знамя из ослабевших рук и подняли его на самую высокую башню последней цитадели стратегий. И крепко встали на стенах... Долго продолжалась битва, но правда была на стороне правых, и победили достойные...»

Самое смешное, что продолжение игры, послужившей толчком для создания Disciples, – Heroes of Might and Magic IV, даже не номинировалось в данной категории. Зато получило «почетное» звание «Разочарование года».

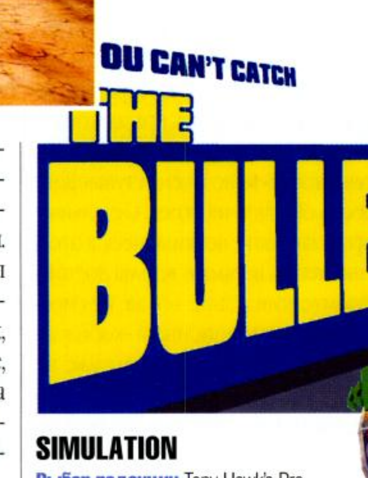
REAL-TIME STRATEGY

Выбор редакции
WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)
Выбор читателей
WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

По-о-осторонись! Его королевское ве-е-личество! Владыка разума и повелитель игроков! Единственный и неповторимый WarCraft Третий! Собственной персоной!

В год, в котором выходят WarCraft, StarCraft или Diablo, другие игры не имеют никаких шансов. Нет Бога, кроме WarCraft, и Blizzard – пророк его. Десятки миллионов проданных по всему миру копий – даже приставкам такое не снилось. Супер-пупер-мега-блокбастер! Теперь в полном 3D! В наиполнейшем!

Поверьте, если в этом году выйдет StarCraft III – приз «Лучшая RTS» достанется ему. Если выйдет Diablo III, он заберет награду «Лучшая RPG» – иначе и быть не может. Никакие «Завоевания», «Века», «Легионы» и «Короли» не котируются. Есть только один королевский легион века завоевания – WarCraft. Склоните голову перед Богом компьютерных игр. Теперь мы знаем его имя.



SIMULATION

Выбор редакции Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)
Выбор читателей FIFA 2003 (EA)

Эээээ-х! Вдохнем поглубже, насытим кровь кислородом (как же без него, все-таки на коробке стоит ярлычок O_2) и вперееееед! Эти смешные любители action и виртуальные пилоты думают, что лучшие рефлексы у них. Наивные.

Да простой экстремал не слишком высокой квалификации зачистит любой nightmare-уровень от монстров в момент! Пускай эти «кибератлеты» попробуют хотя бы повторить наши головокружительные трюки! Не получится. Да что с них возьмешь! Бегают со своими автоматами по темным коридорам и всерьез считают, что они и есть элита киберспорта.

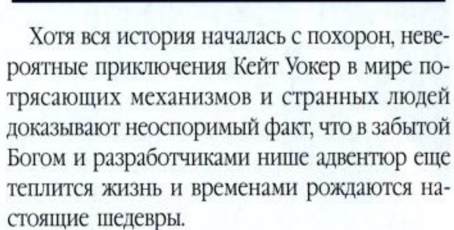
То ли дело Xtreeem! Музыку в уши, ноги на доску и... быстрее, выше, дальше! А главное, адреналин в крови так и норовит вскипеть! Кто там вспомнил о старомодных футболе и баскетболе? Нынешнее поколение выбирает Pepsi, скейтборд и молится на Тони Хоука.

Впрочем, футбол у нас в стране всегда был в чести. Потому-то читатели и проголосовали почти единогласно за FIFA 2003. Что ж, пока «Динамо» продолжает расстраивать нас своей игрой, мы играем в виртуальный футбол.

ADVENTURE

Выбор редакции Syberia (Microids)
Выбор читателей Syberia (Microids)

Нет, не все еще потеряно в этом сумасшедшем, взрывающемся, полыхающем, стреляющем мире. Осталось место и для легкой грусти, и для стремления к красоте, и для детской мечты о несбыточном, и для поисков прекрасного и недостижимого, и для бегства от прагматичной и безжалостной реальности туда, где до сих пор мирно пасутся мамонты.



Хотя вся история началась с похорон, невероятные приключения Кейт Уокер в мире потрясающих механизмов и странных людей доказывают неоспоримый факт, что в забытой Богом и разработчиками нише адвентюр еще теплится жизнь и временами рождаются настоящие шедевры.

Да что там говорить, у «Сибири» в минувшем году фактически не было настоящих конкурентов. Спору нет, Silent Hill 2 тоже далеко не ординарная штука, но не будем забывать, что эта леденящая кровь история пришла на наши с вами персоналки с сопредельной консольной территории, когда уже весь приставочный народ исходил ее вдоль и поперек.

ROLE PLAYING GAME

Выбор редакции Divine Divinity (Larian Studio/CDV)
Выбор читателей
Neverwinter Nights (BioWare/Infogrames)

Примирить непримиримое, объять необъятное, выполнить невыполнимое. Задача только для настоящих героев. Не каждый сможет

стать демиургом, даже сильнейшие иногда сдаются, но Lar не из таких. Он смог. Через пять трудных лет, через неверие поклонников и смех завистников, через забвение и безденежье. Смог.

Встать вровень с легендами, позариться на славу Рея Музыки, Лорда Бритиша и Криса Тейлора, и таки отобрать ее. И пусть кто-то скажет, что «слишком плоско» или «слишком банально», пусть. Ерунда, главное – реалистичный мир, в котором приятно жить, за который хочется драться, который тянет обойти весь без остатка. Хотя пример все той же Morrowind показал, что «целого мира мало», если он – мертвый и безжизненный. Основное – люди, населяющие этот мир, и интересные истории, случающиеся в нем. Вот тогда мы все поверим в происходящее и с удовольствием проведем в нем недельку-другую, на правах туриста. А когда все закончится, будем еще долго с сожалением вспоминать былые приключения и ждать новых – надеемся, они впереди. Одним словом, редакция ДПК голосует за Divine Divinity.

Впрочем, и выбор читателей, которым пришлись по душе почти бесконечные (благодаря модульной системе игр) приключения в Neverwinter Nights, тоже неплох. Очень и очень неплох, но... мы устали от AD&D.

ACTION

Выбор редакции

Grand Theft Auto III (Rockstar North/Take 2)

Выбор читателей

Grand Theft Auto III (Rockstar North/Take 2)

Во все времена шутеры от первого лица были, пожалуй, самым ограниченным жанром – ограниченным в смысле отсутствия у игрока свободы выбора дальнейших действий. Мы годами проходили по одним и тем же коридорам, обклеенным разными обоями, и радовались как дети, когда иногда выбирались на свежий воздух. Свобода являлась прерогативой исключительно ролевых игр – и новый action, по «вседозволенности» мало в чем уступающий RPG, был просто обречен на успех. Остальные шутеры «старой закалки», появившиеся в этом году, хотя и оказались весьма и весьма достойными представителями жанра, все же не смогли тягаться с GTA3 – традиционный «коридорный» геймплей и отсутствие свободы уже не котируются.

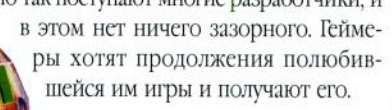
И напоследок новые, впервые введенные номинации.

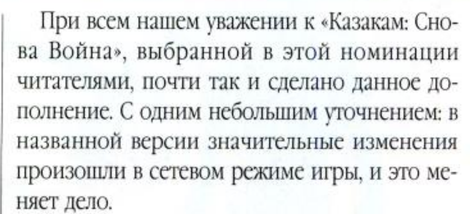
ЛУЧШИЙ ADD-ON ИЛИ MISSION PACK

Выбор редакции Operation Flashpoint: Resistance (Bohemia Interactive/Codemasters)

Выбор читателей «Казаки: Снова Война» (GSC Game World/«Руссобит–М»)

Сделать дополнение или набор миссий к игре несложно. Нарисовать десяток новых юнитов да карт – и дело с концом. Так или примерно так поступают многие разработчики, и в этом нет ничего зазорного. Геймеры хотят продолжения полюбившейся им игры и получают его.





При всем нашем уважении к «Казакам: Снова Война», выбранной в этой номинации читателями, почти так и сделано данное дополнение. С одним небольшим уточнением: в названной версии значительные изменения произошли в сетевом режиме игры, и это меняет дело.

Некоторые разработчики идут по более сложному пути. Они создают на базе своих проектов почти новые игры, с собственным сюжетом, несколько отличным от оригинального геймплеем и множеством новшеств. При этом не стараются ввести покупателя в заблуждение, называя add-on сиквелом или самостоятельной игрой. Так поступили ребята из Bohemia Interactive, создав в дополнение Operation Flashpoint: Resistance целый новый остров, на котором и разворачивается самостоятельный сюжет этой игры, как бы предыстория оригинальной Operation Flashpoint. Как вы уже поняли, редакция выбирает именно «Сопротивление».

ЛУЧШИЙ СИКВЕЛ

Выбор редакции

WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

Выбор читателей

Grand Theft Auto III (Rockstar North/Take 2)

Двойки, тройки, четверки, а порой и двухзначные цифры в названиях игр никого не удивляют. Кажется, так и должно быть...

Сделать что-то оригинальное необычайно трудно, легче использовать уже проверенные приемы, чтобы выколотить из игроков новые денежки. Конечно, сиквелами грешат не только компьютерные игры, встречаются продолжения и у приставочных хитов. Но там, к счастью, появляется много и действительно оригинальных, ни на что не похожих проектов.

Что же до PC-игр, то 2002-й можно было бы смело назвать «Годом сиквела». На самом деле мы и ввели данную номинацию тогда, когда увидели количество цифр в названиях игр. Никто не спорит, все номинанты несказанно хороши, но... они, извините, той самой второй свежести, как и ставшая притчей во языцех осетрина.

А звание самого-самого сиквела разделили WarCraft III: The Reign of Chaos (оригинал вышел в 1994 г.) по версии редакции и представитель более молодой серии Grand Theft Auto III (оригинал появился в 1997 г.) по мнению читателей. Обе игры достойно продолжили дело родителей.

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА (НЕ MMOG)

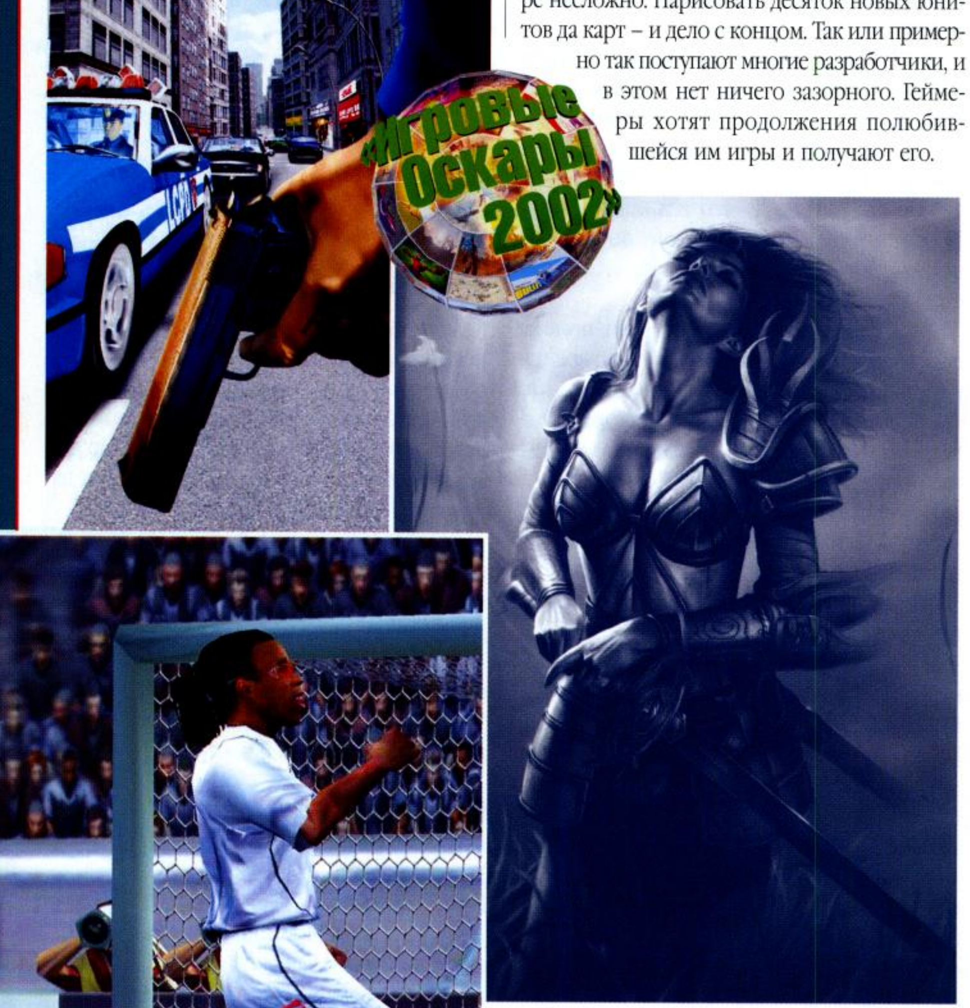
Выбор редакции

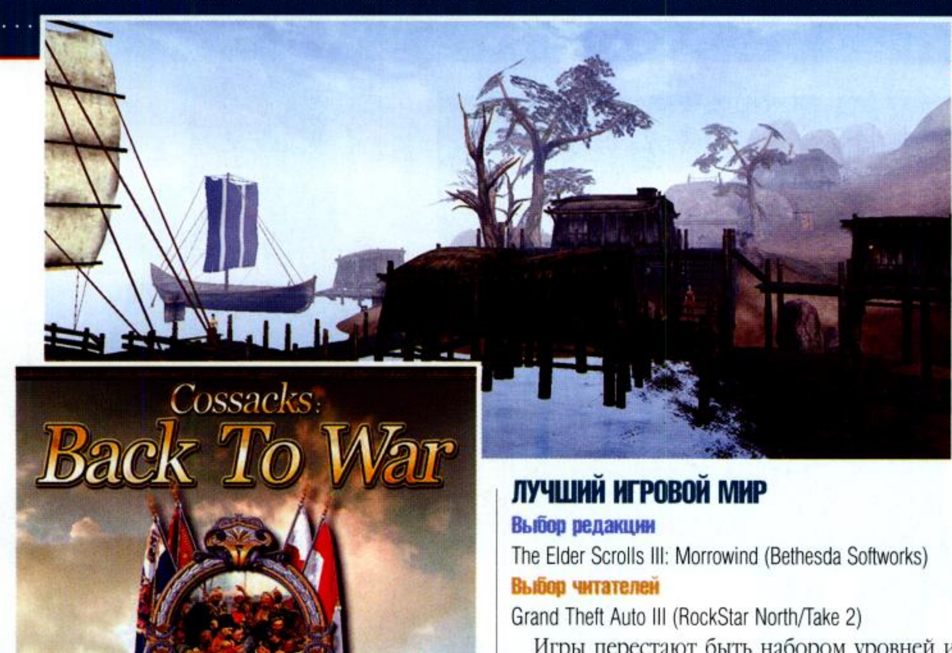
WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

Выбор читателей

Unreal Tournament 2003 (Digital Extremes/Infogrames)

«Во-первых, куда дели заложников? Верните! Во-вторых, где здесь продается «Слонобой»? Что значит «нигде»? Как это? Ладно, проехали.





Тогда дайте вид от первого лица, покромсаю во-о-н того эльфа топором. Что значит – «нет такого вида»? Ну хоть рулится это все мышкой? Ага. А mlook работает? Ага. А уровень детализации снизить можно? Как зачем, а fps? Что значит – «не главное», а что здесь главное? Думать? А мы, значит, в «контре» не думаем? А в глаз за такие слова? То-то...

То-то я смотрю, все какое-то не такое. Орки какие-то, эльфы, тьфу! Хочу за терроров! Зеленые? Почему зеленые? Потому что орки? Странные у вас какие-то терроры. А контры? Люди?! Хоть это слава Богу. А вместо «Слонобоя», значит, маги? Ну-ну. Странный какой-то Counter-Strike, недоделанный. Ладно. Какой еще раш? Тактика такая? Угу...

А если кемпер? С воздуха? Да что вы говорите? Интересно... А если в коридоре засели? Просеку прорубить? Надо же. А если гранатой? Катапультой? Во дают... А если? Понял-понял, сейчас попробую. Ну орки родные, не подведите! За родину, за Counter-Strike! Ур-ра!»

В каждой шутке есть доля шутки. На самом деле многие прожженные игроки в Counter-Strike осваивают сейчас непростую профессию стратега. Так что звание «Лучшей многопользовательской игры (не MMOG)» по мнению редакции достается WarCraft III заслуженно. Читатели посчитали, что лучшей в этой номинации является UT 2003. Что ж, оба выбора еще раз подтверждают поговорку: все новое – это хорошо забытое старое.

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ МИР

Выбор редакции
The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks)
Выбор читателей
Grand Theft Auto III (RockStar North/Take 2)

Игры перестают быть набором уровней и наконец начинают выглядеть как цельные миры – когда совершенно фантастические, когда фантастически реальные. В одних мирах можно делать все, что угодно, в других – практически все под запретом. Иногда в них бывает не протолкнуться, временами – нет ни единого человека. Игровые миры могут быть самыми разными, но есть некоторые черты, общие для всех действительно удачных игр: целостность и достоверность, заставляющая геймера поверить в реальность существования мира – пусть хотя бы на время игры.

Именно такой была Grand Theft Auto III: нередки случаи, когда игроки просто забрасывали прохождение по сюжетной линии ради обычной жизни в обычном американском городе. Угнать машину, избить ни в чем не повинного прохожего, снять проститутку, подработать таксистом или водителем «скорой помощи» – в GTA3 возможно все и еще чуть-чуть.

Совершенно другим предстает мир Morrowind. Можно сказать, что он является полной противоположностью мира GTA3: длительные пешие прогулки по ландшафтам невиданной красоты против поездки на шикарных тачках на расстояния, превышающие два квартала, подчеркнутая фантастичность Вварденфелльских пейзажей против нарочитой жизненности Либерти-сити, полное отсутствие людей против нескончаемого человеческого потока...

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Выбор редакции Heroes of Might and Magic IV (3DO)
Выбор читателей Heroes of Might and Magic IV (3DO)

Игры, попавшие в эту «почетную номинацию», вполне могли бы украсить списки и других категорий «Игровых Оскаров 2002»... если бы разработчики приложили к процессу их создания чуть больше стараний, чуть больше души. Но увы. Некогда звездные игры, фавориты прошлых лет, в своих новых инкарнациях оказались на редкость неудобоваримыми продуктами. Где те времена, когда мы хвалили великолепную Icewind Dale, ураганную Need for Speed, гиперреалистичных Soldier of Fortune – так проходит слава мирская...

Но наибольший регресс, по нашему мнению, подтвержденному голосованием читателей, продемонстрировали обе игры из некогда благословенного мира «Меча и Магии». А худшей из худших в 2002 г. практически единогласно названа новая часть легендарной серии, прародительницы целого поджанра пошаговых стратегий с ролевыми элементами – Heroes of Might and Magic IV. Покойся с миром.

А в это время основанная на идеях оригинального HM&M великолепная Disciples II получает звание «Лучшей стратегии 2002». Такие дела.

P. S. Вообще-то, начальный список претендентов на звание худшей игры был значительно длиннее (более 20 позиций), но мы решили пожалеть читателей, сократив его до пяти пунктов.

Ну вот и закончилась наша церемония. Достойные отмечены наградами, недостойные выброшены на свалку истории. Голосование по ECTS Award 2003 пройдет, как и в прошлом году, в конце лета 2003. Начинаем играть в новые игры – этот год обещает быть не хуже прошедшего. ■

ДПК-ГРАФИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ «ИГРОВЫХ ОСКАРОВ 2002» (В ПОРЯДКЕ УПОМИНАНИЯ)

«Завоевание Америки»
(№ 12, 2002, www.itc.ua/11905)
Unreal Tournament 2003
(№ 11, 2002, www.itc.ua/11509)
Mafia: City of Lost Heaven
(№ 11, 2002, www.itc.ua/11510)
WarCraft III: The Reign of Chaos
(№ 8–9, 2002, www.itc.ua/10881)
Divine Divinity
(№ 11, 2002, www.itc.ua/11512)
Hitman 2: Silent Assassin
(№ 12, 2002, www.itc.ua/11904)
Syberia
(№ 8–9, 2002, www.itc.ua/10876)
Neverwinter Nights
(№ 8–9, 2002, www.itc.ua/10879)
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
(№ 11, 2002, www.itc.ua/11511)
Silent Hill 2
(№ 6, 2002, www.itc.ua/10085)
Freedom Force
(№ 5, 2002, www.itc.ua/9769)
Project Nomads
(№ 12, 2002, www.itc.ua/11895)
Disciples II: The Dark Prophecy
(№ 4, 2002, www.itc.ua/9505)
Tony Hawk's Pro Skater 3
(№ 5, 2002, www.itc.ua/9764)
FIFA 2003
(№ 12, 2002, www.itc.ua/11897)
Grand Theft Auto III
(№ 7, 2002, www.itc.ua/10402)
Operation Flashpoint: Resistance
(№ 10, 2002, www.itc.ua/11208)
The Elder Scrolls III: Morrowind
(№ 7, 2002, www.itc.ua/10403)
Heroes of Might and Magic IV
(№ 5, 2002, www.itc.ua/9770)



Игры на экспорт: вести из «Силиконовой долины»

Олег Данилов

Если на карте Киева поставить точку в районе станции метро «Шулявская» и провести круг радиусом 3 км, в него попадут офисы семи отечественных фирм, занимающихся разработкой игр. Между собой, в редакции, мы называем этот район «киевская Силиконовая долина»... В очередной серии «Игр на экспорт» – рассказ о трех украинских компаниях, две из которых находятся в «Силиконовой долине».

КУЗНИЦА КАДРОВ

Компания Boston Animation
Web-сайт www.bostonanimation.com
Игры Richard Scarry's Busytown: The Best Christmas Ever, Richard Scarry's Busytown 2000, M&M's: The Lost Formulas, Shell Shocked, Bumper Wars, Darkened Skye
Проект Shaman
Жанр RPG/adventure
Дата выхода 2004 год

Название Boston Animation уже встречалось на страницах журнала. Две игры «бостоновцев» получили оценки наших экспертов в «Домашнем ПК» № 3 и № 12, 2002. Теперь нам удалось лично познакомиться с этой командой, одной из старейших в Украине.

Студия Boston Animation была организована в Киеве американцем Дейлом ДеШароном в 1997 г. как компания, ориентированная в первую очередь на коммерческие и рекламные игровые проекты по заказу третьих фирм, а также на outsourcing. За прошедшие пять лет специалисты В. А. приняли участие в качестве сторонних разработчиков во многих проектах, самым известным из которых является Freelancer (Microsoft/Digital Anvil, выходит в I квартале 2003 г.), и сделали несколько собственных игр, изданных компаниями Simon & Schuster и Knowledge Adventure на различных платформах (PC, Mac и Sony PlayStation, Nintendo GameCube).

В декабре 2001 года как по внешним (окончание контракта с Simon & Schuster и спад на американском рынке), так и по внутренним (решение учредителей) причинам компания была реструктуризирована, в результате чего В. А. рассталась с более чем 100 своими сотрудниками. Многие посчитали, что после этого фирма прекратит свое существование,

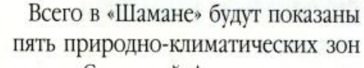
но, к счастью, этого не произошло. В связи с декабрьскими событиями сегодня бывшие сотрудники Boston Animation работают во всех без исключения киевских игровых компаниях. Более того, три новые фирмы (об одной из которых – UDC – мы рассказывали в «Домашнем ПК» № 12, 2002, а две другие представляем в этом номере), созданы бывшими «бостоновцами». Но вернемся к В. А.

По словам Юлии Харченко, исполнительного директора Boston Animation, невзирая на трудности, В. А. с честью пережила сложный для себя период. Сейчас Boston Animation попрежнему ориентируется на коммерческие сторонние проекты и outsourcing, потихоньку продолжая разработку собственной RPG/adventure под предварительным названием Shaman.

Мы узнали о «Шамане» в начале весны 2002 г., на самом же деле идея игры возникла еще раньше. Несмотря на то что с момента старта проекта прошло довольно много времени, до сих пор четкой, устоявшейся концепции у авторов нет. Как говорит Игорь Горбунов, ведущий дизайнер Shaman, связано это с тем, что пока Boston Animation не определится с издателем для игры, который, несомненно, пожелает внести в нее собственные коррективы, жестко закреплять концепцию не имеет смысла. Что же представляет собой «Шаман» сегодня?

Shaman – проект в очень редком жанре RPG/adventure. В качестве движка используется существенным образом переработанный engine от Darkened Skye. Игра идет в основном с видом от третьего лица, но в некоторые моменты она будет превращаться в first person. К сожалению, на момент нашего посещения офиса Boston Animation в связи с подготовкой демо-версии, которая должна появиться в конце января, engine был разобран, и посмотреть «Шамана», так сказать, вживую нам не удалось.

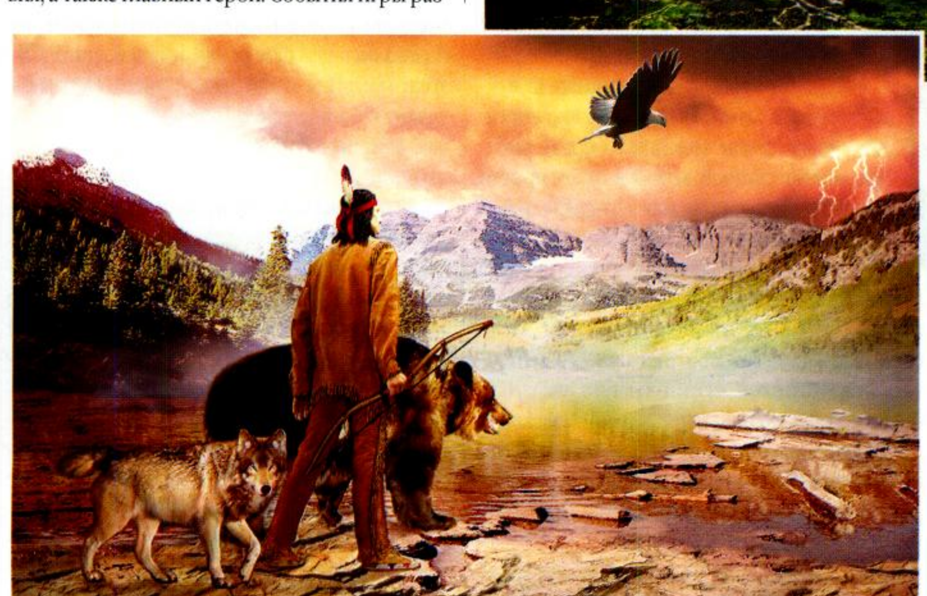
Необычны в Shaman место и время действия, а также главный герой. События игры разворачиваются в доколумбовой Америке незадолго до прибытия европейцев. Главным действующим лицом будет простой индейский охотник, которому, для того чтобы спасти свой мир, предстоит стать шаманом. Тема коренных жителей Америки – индейцев – до сих пор практически не затрагивалась в играх. Одна из причин – болезненное отношение американцев к «индейскому вопросу». Не дай Бог обидеть индейцев, задеть их чувства... Как говорит Игорь Горбунов, на дальнейших стадиях разработки они планируют привлечь серьезного специалиста по культуре доколумбовой Америки, а также, возможно, современного представителя индейской общины. Ведь даже в таком, казалось бы, простом деле, как изображение тотемных знаков племен, любая ошибка может оказаться фатальной.



Всего в «Шамане» будут показаны пять природно-климатических зон Северной Америки: от холодного северо-запада до жарких пустынь юго-востока, которые существенно различаются как по внешнему виду, рельефу, флоре и фауне, так и по населяющим их племенам.

Поскольку главный герой игры в будущем должен стать шаманом, особое внимание планируется уделить природной, «шаманской» магии, одним из основных элементов которой являлись ритуальные танцы. В танцах игрок будет управлять персонажем, то есть фигуры и па, составляющие то или иное «заклинание», придется искать и выполнять самостоятельно. Классическая боевая магия в игре тоже предусматривается, потому что танцевать во время жаркой драки по меньшей мере неудобно.

Еще одна оригинальная идея Boston Animation – дать шаману возможность вселяться в некоторых животных. Именно в этом случае игра станет переключаться в режим first person, причем зрение животных будет воспроизводиться с максимальной достоверностью. То есть, вселившись в волка, вы увидите черно-белый мир, превратившись в орла – приобретете дальнозоркость, но очень ограниченный угол обзора и т. д. Среди существ, в которых можно будет «превратиться»: волк, орел, рысь, медведь, касатка и, возможно, кто-то еще. Противниками шамана тоже станут в основном звери, только мутировавшие, хотя будет встречаться и традиционная нежить.



Боевую систему «Шамана» планируется сделать более приближенной к файтингу, чем в той же Darkened Skye. Нам обещаны комбосы для оружия, которого, впрочем, пока что не очень много – томагавк с маленьким щитом, охотничье копье и лук. Вообще, у авторов есть желание сделать игру более динамичной, чем предшествующие проекты, с меньшим количеством NPC и диалогов. О ролевой системе пока сказать нечего, но ожидать, что она будет сложной, пожалуй, не стоит.

На самом деле четкой информации о «Шамане» не так уж и много. В скором времени должна появиться внутренняя демо-версия, и, надеюсь, тогда мы еще раз вернемся к этому проекту студии Boston Animation. ■

СОТРЯСАТЕЛИ ГАЛАКТИКИ

Компания Abyss Lights Studio
Web-сайт www.abyss-lights.com
Проект Abyss Lights: Outburst
Жанр глобальная космическая стратегия
Дата выхода 2004 год

Компания Abyss Lights Studio возникла, как и UDC, и Rostok Games, менее года назад. Как уже было сказано, одной из причин появления в Киеве сразу трех амбициозных молодых команд стали серьезные сокращения персонала Boston Animation в декабре 2001 г. По правде говоря, мысль создать собственную компанию возникла у президента Abyss Lights Евгения Жукова, руководившего в В. А. отделом озвучки, гораздо раньше. У креативных людей всегда есть как минимум пара-тройка собственных «гениальных» идей, и когда им, скажем, надоедает вкалывать «на дядю» и приходит вдохновение, начинается серьезная работа «на себя».

Решив сделать себе имя первой же игрой, команда сразу взялась за очень глобальный проект, требующий серьезных денежных вложений. Финансировать его наметили за счет средств, полученных от outsourcing-контрактов. Разнообразие интересов в outsourcing у Abyss Lights поражает: от создания моделей и видео до промышленного программирования. Но перейдем собственно к игре, рабочее название которой звучит как Abyss Lights: Outburst.

Молодая компания замахнулась ни много ни мало на глобальную космическую стратегию со множеством интересных нововведений и особенностей. Так как в конце прошлого – начале этого года уже появились или вот появятся сразу шесть схожих по тематике проектов, Abyss Lights решила ориентировать свою игру аж на 2004 год – к тому времени поклонники жанра уже успеют наиграться в Master of Orion III, Hegemonia: Legions of Iron, EVE и иже с ними.

Как ни странно, источником вдохновения для авторов послужила не легендарная Master of Orion (1994, Microprose), которую принято считать прародительницей жанра космических стратегий, а вышедшая годом позже Ascendancy (The Logic Factory). Евгений Жуков (он же автор концепции Abyss Lights: Outburst), некогда пораженный неординарностью идей, стильностью и музыкой этой стратегии, всегда мечтал создать более грандиозную игру, способную передать самые интересные темы современной научной фантастики

Итак... Давным-давно, в далекой-далекой... На самом деле действие игры происходит в одном из спиральных рукавов нашей Галактики (ядро и вторую спираль разработчики явно приберегают для грядущих продолжений). Время и впрямь «давным-давно» – за миллионы лет до появления человека. Персонажи – 21 негуманоидная раса – отличаются не только внешним видом и средой обитания, но и религией, моралью, привычками и т. д. В Abyss Lights всеми правдами и неправдами стараются отойти от хомоцентрической модели, предлагаемой нам в других глобальных стратегиях. «Ничего человекоподобного!» – вот девиз, под которым работают авторы Abyss Lights: Outburst.







Так, например, главный концепт-художник проекта Антон Петрусевич пару месяцев «ловил стиль» (входил в образ), рисовал десятки скетчей, которые затем просто складывались в стол или отправлялись в расход – дизайн кораблей различных рас все еще имел узнаваемые человеческие элементы. Сейчас из-под его кисти стали появляться загадочные и странные на наш, хомо сапиенса, взгляд модели крейсеров, транспортов, истребителей чужих. Нынче звездный флот всех рас выглядит настолько непривычно и оригинально, но при этом весьма органично, что диву даешься – двух похожих звездолетов просто нет. Преемственность форм и элементов дизайна наблюдается в моделях различных технологических эпох, улучшаемых по ходу игры, общая линия прослеживается и в кораблях одной расы, форма которых весьма логично связана с привычками и воззрениями их создателей.

Раз уж речь зашла о расах, следует немного рассказать о них. Наиболее интересными нам показались две неигровые цивилизации: Шаарки (Shaarks) и Гай-Джи (Gi-Jee). Первые – эдакие космические варвары, «звездная саранча», любимое занятие которых крушить все, что попадется на их пути. Эта раса – «спонсор» развития оборонительных, военных технологий, призвана подстегивать прогресс постоянными набегами. Вторая выполняет противоположную задачу – они своеобразные «миротворцы Космоса». Представители этой древнейшей расы далеко ушли по пути развития и обычно медитируют в недрах некоторых звезд. Но если в районе «спячки» начинается космическая заварушка погромче, могут проснуться и запросто уничтожить целые флоты враждующих сторон, порадовав зрителей массой потрясных спецэффектов. Появление Гай-Джи логично: авторы хотят, чтобы игрок не полностью посвятил себя войне,



а уделял внимание экономике, торговле, дипломатии, управлению колониями и развитию технологий. Говоря в общем, Abyss Lights: Outburst – это глобальная экономическая космическая стратегия реального времени, ориентированная на мирное, «интеллектуальное» развитие рас, но с достаточно широкими возможностями и для военного решения конфликтов. Планируемое процентное соотношение мирного и боевого геймплея в игре – примерно 70 к 30.

Большую часть времени мы управляем своей космической империей: исследуем планеты, возводим колонии, строим флот, наземные армии, изучаем технологии, занимаемся дипломатией, торговлей, шпионажем и т. д. Кроме традиционных «стратегических» задач, у игрока могут появиться и традиционно ролевые – например, ему может достаться какая-нибудь миссия: скажем, необходимо отыскать таинственный источник закодированных сигналов или эвакуировать население своей планеты перед взрывом Сверхновой и т. п.

Необычность игры проявляется также в том, что все расы имеют довольно узкий, специфический «ареал обитания», то есть количество потенциально готовых к заселению планет не так велико, как хотелось бы, да и терраморфинг допускается лишь в небольших пределах и забирает массу времени и ресурсов. А значит, множество колоний придется размещать на орбитальных станциях, или же постараться завоевать, а может быть, и выторговывать необходимую вам планету у друзей-противников. С древом технологий все тоже не так просто. Как и в служащей авторам эталоном Ascendancy, здесь это действительно развесистое древо с родительскими и дочерними ветками. Однако небольшая случайность в появлении некоторых технологий делает невозможным создание предварительного «плана игры». Все как в жизни: приспосабливайся к изменениям и выбирай лучшее из того, что есть, а если чего-то не хватает – создавай сам...

Достаточно большое внимание уделено общению между расами. Гибкая политическая игра, совместно с экономическим, военным и разведывательным факторами, может принести гораздо более ощутимый эффект, чем военное столкновение. Кроме того, у игроков есть возможность выбирать свои цели. И для достижения самой ценной из них (по очкам) – требуется отнюдь не захватить всю Галактику, а, став действительным лидером своего народа, вывести его на высший технологический уровень, затем же... Но это уже – «ба-алшой» секрет игры, и хотя мы смогли найти некоторые подсказки, что же случится в ее окончании, по просьбе авторов выдавать их не будем.

В боевой тактической части Abyss Lights: Outburst, которую нам удалось посмотреть «живьем», больше всего похожа на Homeworld без ресурсов и корабля-матки. Тактические сражения флотов, опять-таки, с интересными нововведениями. Например, боевая сцена – это целая звездная система, в которой вполне возможно маневрировать в цепи астероидов, прятаться за спутниками планет или даже между собственными громадными звездолетами. Мало того, если боевые действия происходят вблизи колонии, то падающие на планету фрагменты подбитых кораблей нанесут ей повреждения, впрочем, и боевые флоты будут терпеть урон от наземных оборонительных комплексов. Полушутя ребята обсуждают возможность высадки десанта на вражеские корабли и абордажных схваток между пришельцами. Типы кораблей, как и вооружение, классифицируются достаточно стандартно для космостратегий, но... еще не вечер, база с описанием оригинальных видов оружия уже в производстве. Движок игры выглядит неплохо, уже сегодня превосходя Homeworld визуально. Кроме того, как раз сейчас в нем делаются некоторые серьезные изменения, так что говорить о графической составляющей игры еще рано. Изначально команда создателей решила ориентироваться на системные требования, которые станут обычными в 2004 году, хотя сегодня они выглядят несколько завышенными. Что касается качества музыки и звука в игре, то здесь все будет на высоте – 100%-ная гарантия президента компании, профессионального композитора и музыканта.

О Abyss Lights: Outburst можно говорить еще долго, авторы настолько увлечены своим проектом, что их энергия передается всем окружающим. Но, к сожалению, место в журнале ограничено. Думаю, вы еще не раз прочитаете об этой игре и создающей ее команде на наших страницах.



НАША RPG

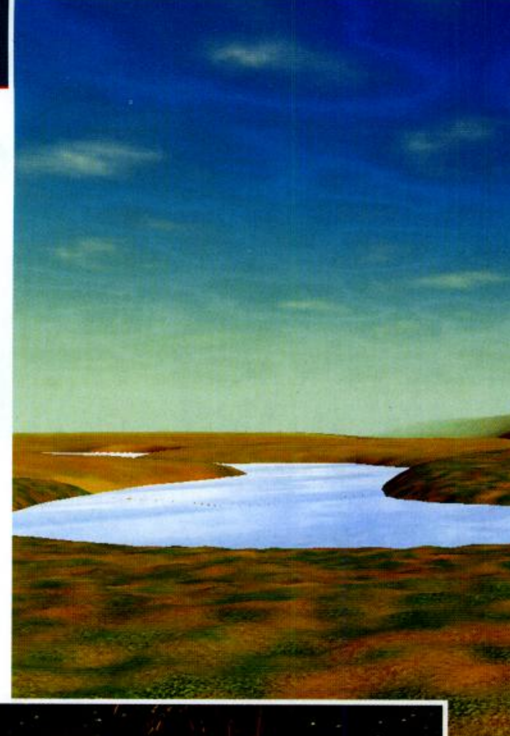
Компания Rostok Games
Web-сайт нет
Проект «Бельтион: Звезда Полынь»
Жанр ролевая игра
Дата выхода 2004 год

Для многих постоянных посетителей ITC Online знакомство с игрой от компании Rostok Games началось еще весной прошлого года. Форум, посвященный этому ролевому проекту (*www.itc.ua/forums/thread.phtml?ID=5757*), один из самых больших на нашем сайте. К тому же в нем участвуют сами разработчики, а значит, доступ к информации из первых рук был у завсегдатаев ITC Online уже давно. Может быть, сведения, полученные нами во время посещения офиса Rostok Games, и окажутся кое для кого не внове, тем не менее, наши offline-читатели с этой игрой еще не знакомы. Но сначала несколько слов о команде.

Как следует из названия, Rostok Games — одна из дочерних компаний крупного украинского многопрофильного объединения Rostok Group (частью которого, кстати, является и компания Rostok-CD – крупнейший в Украине производитель компакт-дисков). Игорь Витальевич Масол, президент Rostok Group, проявил достойную уважения смелость и взялся финансировать этот проект. Шаг, как нам кажется, дальновидный и имеющий долгосрочные перспективы: по мнению некоторых экспертов, сегодня Украина входит в число стран Восточной Европы, лидирующих в области разработки компьютерных игр, тем более что пример GSC Game World вдохновляет всех. Создание ролевой игры — процесс неспешный, поэтому издание проекта Rostok Games запланировано на 2004 год.

Вообще-то, по словам руководителя проекта Степана Турского, сначала ни он, ни лидер-программист Алексей Бурмистров сами не знали, в каком жанре будут делать игру. После непродолжительных размышлений в качестве консультантов решили пригласить известных киевских игровых журналистов Дмитрия Лысенко (Tom/Doc Kertis) и Василия Попова (Александр Глюк). Собранная команда некоторое время колебалась между двумя жанрами – action и RPG, в итоге предпочтение было отдано последнему, потому что ролевых игр в Украине еще не делали. Так родилась концепция «Бельтиона».

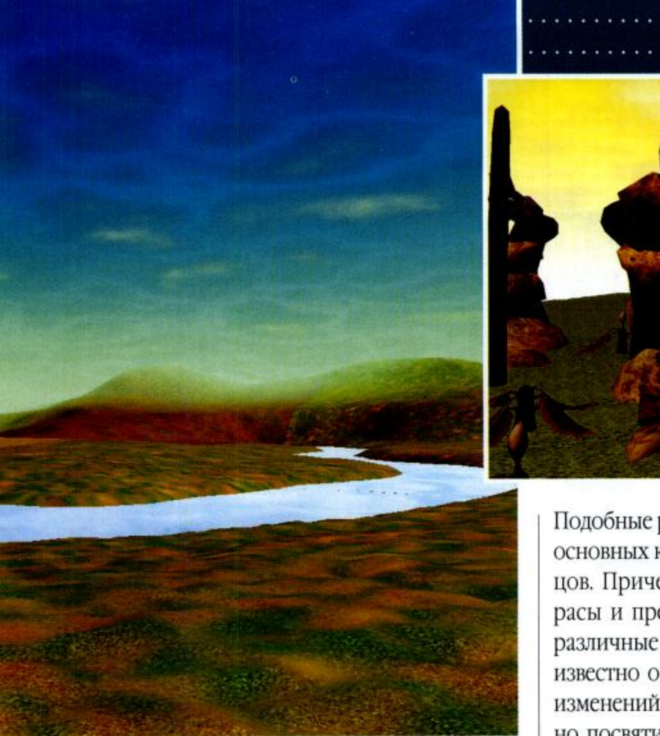
Сюжет и предыстория мира Бельтиона, созданные Кертисом и Глюком, впечатляют. Вкратце события развиваются так. В Бельтионе, на равнине Траскор, происходит схватка двух великих магов, во время которой применяется мощнейшее заклинание «Падающая Звезда». Его отголоски оказываются роковыми для Бельтиона и затрагивают ближайшие к нему параллельные миры, и один из них наш... На Земле в районе сопряжения миров происходит авария на атомной станции (похоже, эта тема для украинских игровых проектов больная), и сами миры начинают проникать друг в друга. Структура мироздания трещит по швам и на Земле возникает и разрастается Зона, где физические законы работают по-другому, отказывает техника и пропадают люди. Международная комиссия, «курирующая» Зону, пытается проникнуть вглубь странной территории. За время исследований там находят пятерых детей в возрасте от 7 до 10 лет, не говорящих ни на одном из человеческих языков и не приспособленных к жизни в нашем мире. Через 10 лет эти дети бегут с Земли и отправляются в путешествие по Бельтиону, коренными жителями которого они и являются.

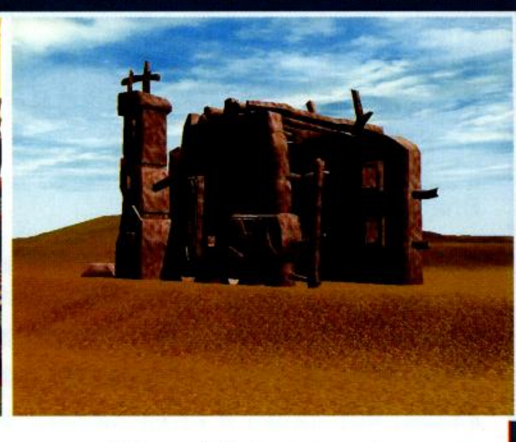




Сам Бельтион пострадал от «Падающей Звезды» еще сильнее. Здесь не одна зона, а несколько. Они поглощают целые континенты и вызывают природные катаклизмы, народы покидают насиженные места, рушатся государства и религии – мир Бельтиона гибнет. Так как время на Земле и на Бельтионе течет по-разному, тут с момента катастрофы прошло почти 500 лет. За этот срок населявшие мир эльфы, гномы, орки, огры, наги, гоблины, люди, оборотни и тинги сильно изменились. Это уже не привычные нам по фэнтэзи расы, гибель мира отражается и на них. Так, гномы разделились практически на две расы – собственно гномов и вышедших из касты воинов дварфов. Наги потеряли свое былое могущество и прозябают в ничтожестве. Огры самоизолировались на Севере. Эльфы превратились в этаких наркоманов-растафари. Постепенно главенствующей расой на Бельтионе становятся люди. Пожалуй, на этом стоит остановиться, остальную информацию по миру, предыстории и расам можно найти на форме ITC Online (*www.itc.ua/forums/thread.phtml?ID=5757*).

В Rostok Games пытаются создать почти идеальную RPG. И хотя ролевая система пока что находится в разработке, уже сейчас можно сказать, что она очень интересная. В ней нашлось





место как классическим правилам AD&D, так и новаторским идеям GURPS. То есть помимо классового деления и почти стандартных основных параметров (Сила, Восприятие, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Божественность), а также зависящих от них второстепенных (всего более двух десятков), здесь есть и специальные способности – перки, и другие бонусы. Среди традиционных для старых серьезных RPG особенностей стоит отметить требование к обязательному отдыху и питанию персонажей, привыкание к снадобьям (вплоть до наркотической зависимости), влияние освещенности и усталости на боевые характеристики и многое другое. Кроме того, в «Бельтионе» будет система повышений класса для всех типов персонажей. Воин может стать рыцарем, бойцом, лучником, далее рыцарь превратится в паладина или храмовника, боец — в берсеркера, а лучник — в снайпера или рейнджера. Подобные promotions запланированы для всех основных классов: воинов, воров, магов и жрецов. Причем волшебники в зависимости от расы и предпочтений игрока могут изучать различные магические школы. Пока что нам известно о трех: стихийной, рунной и магии изменений. Опять-таки, ролевой системе можно посвятить несколько страниц, но, к сожалению, их число ограничено.

Одна из основ RPG, собственно отыгрывание роли, в «Бельтионе», судя по всему, будет на высоте. Расы, фракции, государства, поселения и группы относятся к героям поразному, количество побочных квестов обещает быть впечатляющим, причем с различными, скажем так, хорошими, нейтральными и плохими вариантами решения. К тому же у игры шесть концовок, зависящих от того, к какой из основных группировок/сект примкнет игрок.

Боевая система игры смешанная. То есть игрок волен выбрать на свое усмотрение сражения в режимах real-time или в turn-based. Перемещение по миру без использования транспортных средств (почти как в Morrowind) происходит с видом от первого лица, когда вся партия как бы представлена одним персонажем, на манер Wizardry 8 или серии Might and Magic. В боевой ситуации игра становится изометрической с возможностью точного управления каждым из пяти героев. В сражениях большое значение будут иметь рельеф местности, освещение, ветер и погодные условия.

До последнего времени все описанные выше «интересности» существовали только на бумаге в сценарии Кертиса и Глюка, сейчас же у игры появился собственный движок и за дело взялись художники и дизайнеры. Engine поддерживает все современные спецэффекты и выглядит весьма неплохо. Модная фишка этого года – единый, цельный мир — реализована и здесь. Очень неплохо проработана поверхность земли, как по количеству полигонов, ушедших на это, так и благодаря возможности наложения до четырех текстур с цветовыми градациями и плавными переходами оттенков. Понравилась нам и работа engine с реальными мягкими тенями от солнца и луны. Вообще, по словам главного программиста Алексея Бурмистрова, движок способен на многое. Дело за малым, осталось построить на его базе целый игровой мир. Разработка архитектуры, вдохновленной весьма симпатичным смешением стилей в Morrowind, уже началась. В показанных нам весьма впечатляющих эскизах и моделях зданий угадывалось сочетание особенностей, характерных для марокканской и трипольской культур. Неплохо выглядят и эскизы монстров и представителей разных рас, хотя, как будут смотреться готовые модели, пока остается только гадать. Графике Степан Турский как профессиональный художник уделяет серьезное внимание. Начались работы и по музыкальному оформлению игры – несколько прослушанных нами тем звучат весьма атмосферно.

Все рассказанное – лишь вершина айсберга под названием «Бельтион» – игре можно посвятить отдельный журнал. Всем, кто хочет узнать подробности о проекте, по тем или иным причинам упущенные нами, повторю адрес дискуссии на ITC Online – *www.itc.ua/forums/thread.phtml?ID=5757*.

Вообще же, молодые украинские команды очень амбициозны в хорошем смысле этого слова. И в Abyss Lights, и в Rostok Games уже есть наметки продолжения еще не вышедших игр. Нам остается только пожелать разработчикам удачи во всех их начинаниях. ■



На Берлин!

«Ударом топора легко вывести из строя вооружение танка...»
Газета «Красный Воин», 1942 г.

Владимир Кочмарский

Эта игра не блещет суперреалистичной графикой или «живой» анимацией. В ее озвучивании не принимали участия голливудские знаменитости. Ее спецэффекты не впечатлили бы игроков и пять лет назад. Нет здесь и суматошного action или бравого героя, «зашибающего» сотни незадачливых противников одним махом. Нет, Combat Mission обыденна и трудна, как самая настоящая война.

То ли окончательное потепление отношений между Западом и Россией тому виной, то ли успех некоторых российских проектов – так или иначе, но возникший у многих разработчиков интерес к событиям на Восточном фронте Второй мировой может только радовать. В ушедшем году эту тему затронули чуть ли не в десятке игр. Однако количество вовсе не означает качество, и среди них внимания не просто игромана, а любителя истории и реализма в компьютерных играх достойны немногие. По праву первое место среди таких проектов занимает Combat Mission: Barbarossa to Berlin. Несмотря на отсутствие в названии цифры, это уже вторая часть игры. К сожалению, первая прошла незамеченной многими любителями wargame, хотя и была более чем достойна их внимания.

Из ряда ей подобных Combat Mission в первую очередь выделяет особо тщательная проработка характеристик вооружения, боевых машин и подразделений, разнообразие которых поражает. Причем они идентичны реальным историческим прототипам всего периода войны на Восточном фронте. Помимо различных подразделений Красной Армии, вермахта, СС и люфтваффе, в Combat Mission представлены армии Румынии, Венгрии, Финляндии и Польши, а также – партизаны. При этом все они озвучены на соответствующих языках.

Не забыли авторы и о том, что, кроме технических характеристик, на эффективность подразделения, орудия или машины влияет и «человеческий фактор». «Зеленые» новобранцы могут запаниковать и покинуть позицию при одном лишь виде танка противника, а фанатичные элитарные бойцы не дрогнут и под массированным артобстрелом. Профессионализм солдат влияет также на точность и эффективность стрельбы из вверенного им оружия. Так, неопытный расчет ПТО способен поразить вражеский танк, но не повредить его, обстрелянные же бойцы сразу найдут уязвимое место машины. Велика роль и командиров. Их присутствие не только повышает управляемость, но и изменяет характеристики отряда, в зависимости от умений возглавляющего его офицера.

Кроме непосредственно участвующих в бою подразделений, в подчинении игрока находятся дальнобойная артиллерия и авиация. На поле брани они представлены передовыми наблюдателями, которые корректируют огонь батарей и наводят самолеты на цели – это одни из наиболее сильных юнитов в игре. Мощная артподготовка перед атакой если не заставит обороняющегося противника покинуть позицию, то уж, по крайней мере, сильно снизит его боевые качества. Для самолетов же вообще нет достойных противников, кроме зенитных установок, но появляются они в миссиях очень редко, да и то, как правило, когда налеты не предвидятся. Впрочем, пользоваться артиллерией и авиацией следует осторожно. Зачастую и те, и другие наносят удары совсем не туда, куда приказано, поражая своих же товарищей. Но даже когда они стреляют точно, своим лучше держаться в отдалении: близость разрывов 500-килограммовых бомб и 150-миллиметровых снарядов вовсе не способствует повышению боевого духа пехоты. Несмотря на то что эти «подарки» предназначены врагу.









COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

Жанр wargame
Разработчик Battlefront.com
Издатель CDV
Web-сайт www.battlefront.com

Графика ★★★☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Историческая достоверность; увлекательный геймплей
ПРОТИВ Устаревшая графика; отсутствие режима кампании; дисбаланс в миссиях
ВЕРДИКТ Лучший сегодня тактический симулятор на тему Великой Отечественной войны

Не менее тщательно продуман и сам игровой процесс. Как это странно ни звучит, игра совмещает в себе два режима – походовый и реального времени. Дело в том, что каждый «ход» разбит на два этапа: раздачи приказов и их выполнения. В первом этапе игрок весьма детально может спланировать действия каждого отряда. Предложенные для этого разработчиками инструменты, пожалуй, наиболее разнообразны среди своих аналогов в других подобных играх. Причем набор приказов разный для пехоты и техники. Кроме этого, возможность выполнения отрядом приказа зависит от местности, где ему предстоит действовать. Так, боевая машина не сможет проехать по болоту или в густом лесу, а пехота – бежать через проволочные заграждения. Трехмерный рельеф карты, растительность и постройки определяют, в каких направлениях и на какую дистанцию юниты способны вести огонь. Все это позволяет тщательно «подготовить» каждый ход так, чтобы добиться поставленной задачи с наименьшими потерями.

Ведь во второй этап уже не вмешаться, даже если выстроенный ранее, казалось бы, идеальный план разваливается, как карточный домик. Результат каждого хода просчитывается компьютером, а затем «проигрывается» игроку в реальном времени. В течение одной минуты подопечные войска ведут бой так, как считают нужным, в целом, правда, руководствуясь приказами игрока. Например, запланированная атака, встреченная вражеским огнем, вполне может захлебнуться, а перепуганные бойцы залягут или вовсе побегут назад. И на следующем ходу игрок рискует потерять контроль над многими из них. В Combat Mission запаниковавшие отряды не подчиняются командам и стараются «убежать» подальше от противника. Впрочем, через несколько ходов они «успокоятся» и снова станут управляемыми.

Если что-либо важное происходит на различных концах карты, всегда можно вернуть «запись» текущего хода к началу и просмотреть ее с другой точки.

Такая полупоходовая система позволила разработчикам расширить возможности многопользовательской игры. Помимо обычной сетевой игры, когда оба геймера синхронно планируют, а затем просматривают результат хода, есть еще режимы Hot Seat и PBEM. В первом случае игроки по очереди занимают место за одним и тем же компьютером, во втором ходы и их результаты отправляются по электронной почте, что не требует прямого и одновременного соединения между их компьютерами.

Из ряда ей подобных Combat Mission в первую очередь выделяет особо тщательная проработка характеристик вооружения, боевых машин и подразделений, разнообразие которых поражает.

О достоинствах Combat Mission можно написать не одну статью, но, к сожалению, в ней есть и минусы. Самый очевидный – отсутствие режима кампании. В игре имеются только отдельные «бои» и «сражения». Каждый бой продолжается или фиксированное количество ходов, или до полного уничтожения какой-либо из сторон. Сражения состоят из последовательных боев и могут растянуться на несколько суток. При этом отряды в начале следующего боя остаются в том же состоянии и положении, где их застало окончание предыдущего. Иногда игроки получают подкрепления, а потрепанные подразделения частично пополняются. Но опытность и уровень подготовки побывавших под огнем бойцов не изменяются.

Менее явные недостатки заключены в дизайне миссий и некоторых юнитов, созданных с явным перевесом в сторону немцев. Так, среди отрядов вермахта часто появляются элитарные подразделения и ветераны, а Красная Армия, похоже, состоит исключительно из новобранцев. К тому же некоторые технические характеристики вооружений, по сравнению с реальными, завышены для немецкой стороны и, наоборот, занижены – для советской.

Впрочем, недовольные могут воспользоваться встроенным редактором миссий для правки существующих или создания новых карт и боевых распорядков. Кроме того, стоит обратиться и к услугам Internet, где уже сейчас легко найти немало дополнительных сценариев для игры.

Пусть внешне Combat Mission проста и неказиста, как танк Т-34, но, как и знаменитую «тридцатьчетверку», внутренние качества сделали ее лучшей среди игр подобного класса. ■

Убийца Homeworld

Ростислав Панчук

Наконец-то после долгих мучений Strategy First выпустила долгожданная O.R.B.! Разработка игры длилась долгих четыре с половиной года, и после очередного переноса даты релиза я уже всерьез начал беспокоиться о судьбе проекта. К счастью, все опасения оказались напрасными – игра получилась не просто отличная, а великолепная!

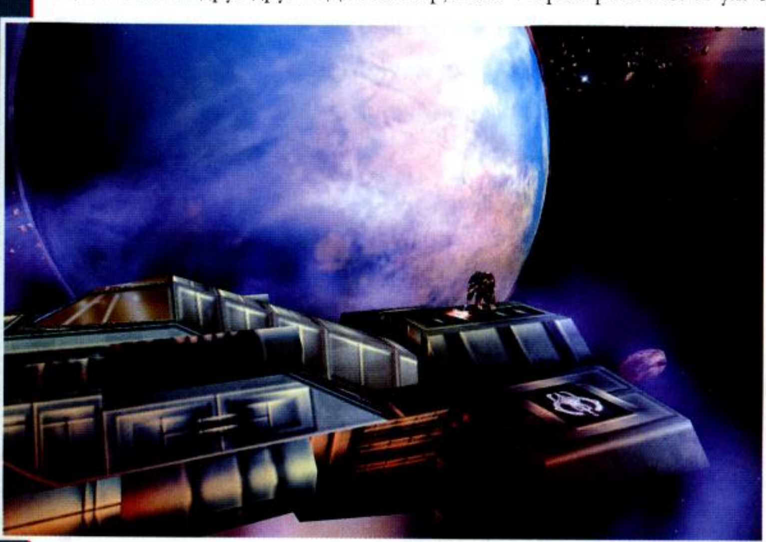


Давным-давно на протяжении двадцати тысячелетий в системе Альдар существовала великая империя, но в один непрекрасный момент неизвестная раса нанесла ей сокрушительное поражение. От былого могущества не осталось и следа, но не все было уничтожено... На периферии системы Алдус случайно уцелели две планеты, на многие века погрузившиеся в пучину хаоса... На той и на другой сохранилось множество разрозненных религиозных текстов старой империи, известных под названием Торумин. Решающую роль в развитии обеих ветвей некогда единого народа сыграли природные условия планет – на Малусе с его жестким климатом шла непрерывная борьба за существование, а Алиссия оказалась настоящим земным раем. В жестокой войне малуссианцев победил клан Ночного неба, решивший во что бы то ни стало возродить империю и уничтожить виновников падения – расу, все сведения о которой ограничивались лишь названием – The Great Betrayer («Великий Предатель»). Миролюбивые алиссиане мечтали найти и открыть портал, соединяющий их звездную систему с Альдаром, и восстановить столь милый их сердцу порядок на остатках былого могущества предков...

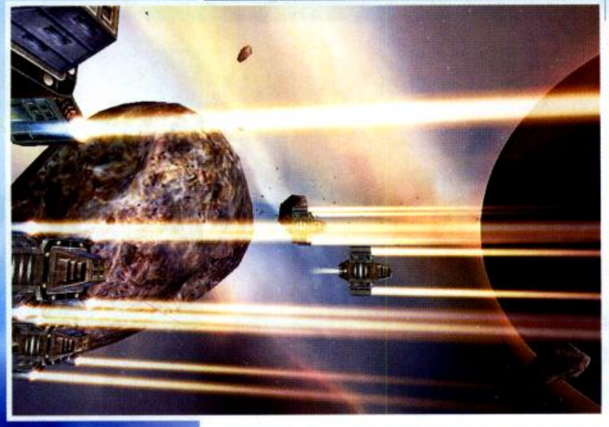
Так как Малус и Алиссия находились на одной орбите, но вращались в противофазе, их обитатели даже не подозревали о существовании друг друга... До тех пор, пока исследовательский зонд алиссиан не потерпел крушение на Малусе. Здесь следует добавить, что Торумин по-разному толковался обеими расами, и случайно обнаруженное при осмотре зонда словосочетание «The Great Betrayer» привело жителей Малуса к мысли, что старый враг вернулся. Обе планеты бросили все силы на постройку космических флотов для противостояния воображаемому противнику. Поскольку ресурсы планет не безграничны, началась экстренная разработка близлежащих астероидов. Именно эти внепланетные ресурсные базы (Off-World Resource Bases, сокращенно O.R.B.) и определили дальнейшее развитие событий. В разгар войны нежданно появляется и непосредственный виновник конфликта и... в общем, скучать не придется.

Интерфейс игры реализован чрезвычайно удачно и вобрал в себя лучшие черты Homeworld и 2D RTS. Все базовые функции управления камерой и боевыми единицами практически не изменились со времен HW, хотя и здесь не обошлось без приятных нововведений, чрезвычайно облегчающих атаку и патрулирование. Вместо паразитирующего контекстного меню введены интерфейсные панели, к слову, оказавшиеся очень удобными. Но в отличие от Project Earth, где они были намертво «приварены» к экрану, здесь в случае нужды их можно легко спрятать, освободив ценное экранное пространство. И уж особых дифирамбов заслуживает гармоничное сочетание красочного боевого 3D-вида и тактической 2D-карты. Вспомните и забудьте как страшный сон Homeworld с его неудачным Tactical View – в O.R.B. все реализовано просто блестяще. И хотя к удобному интерфейсу привыкаешь буквально за пару минут, даже фанатам HW настоятельно рекомендуется проштудировать длиннющий tutorial из шести миссий для ознакомления с новыми стратегическими и тактическими приемами.

Что там идет следующим пунктом? Ага, графика. Ну что ж, сказать, что она великолепная – значит ничего не сказать. На данный момент O.R.B. – самая красивая из RTS. В этом плане с ней может соперничать лишь свежевышедшая Hegemonia: Legions Of Iron. До мельчайших деталей проработанные модели кораблей и красочные взрывы потрясают – в эту игру влюбляешься с первого раза и навсегда. Проводя массированный штурм ваших глаз, O.R.B., тем не менее, не требует взамен какого-нибудь Pentium 4 3 GHz и GeForce FX, великолепно «летая» даже на древних компьютерах.









Ну и наконец, «гвоздь программы» – захватывающий геймплей с потрясающей играбельностью и весьма продвинутым кремниевым разумом. Пожалуй, это одна из самых сложных и в то же время страшно увлекательных стратегий, вышедших за последние годы. Возможно, вы хотели решить столь нежданно возникшую проблему «вечнозеленым» рашем – ан нет, не пройдет! Во-первых, количество экипажей и боевых единиц разумно ограничено, равно как и ресурсов, а во-вторых, вражеский AI тоже не дурак и чрезвычайно агрессивен даже на нормальном уровне сложности. Ресурсы же – вообще отдельная песня. Хотя на карте разбросано множество астероидов, полезные ископаемые несут лишь несколько из них. От того, кто из игроков первым их захватит, и зависит, на чьей стороне будет победа. Огромную роль в тактике играет и ветвистое древо технологий, позволяющих производить многочисленные апгрейды и прототипы новых боевых единиц, что часто в корне меняет стратегию борьбы.

Прекрасно реализован и микроменеджмент юнитов, много в чем напоминающий «Гегемонию». Все корабли автоматически разбиваются на небольшие звенья (в формации «дельта»). Ну а присвоив нападающим группам тактику aggressive, можно вообще забыть о судорожном кликанье мышью во время битвы – каждое звено автоматически выбирает собственную цель, и часто одна-единственная атака группы тяжелых перехватчиков уничтожает половину вражеского флота. Для тактиков предназначена заветная управляемая пауза, но часто пользоваться ею не приходится – настолько блестяще ваши войска справляются с поставленными заданиями. Но все же не надейтесь на легкую победу – компьютер отлично обеспечен ресурсами и до последней копейки вкладывает их в исследование военных технологий и производство боевых единиц, так что победить супостата лихим наскоком дюжины истребителей невозможно. Лишь перерезав пути снабжения, можно рассчитывать на викторию.

Интересно, что даже разработанные астероиды продолжают выполнять важную роль – их можно преобразить в ремонтные или военные базы, тем самым существенно упрочив свои позиции в секторе, а главное – увеличить количество бесценного персонала. Лишь тщательно распределив его между экипажами кораблей, исследованием и диверсионными операциями, можно добиться коренного перелома в войне. Центральная база, равно как и другие внепланетные сооружения, тоже не беззащитны – после открытия соответствующей технологии их можно будет оснастить оружейными сателлитами, пресекая практически все диверсии врага. То же касается и вражеских сооружений, так что грамотно продуманная тактика игры здесь жизненно необходима. Обе кампании в одиночной игре радуют неожиданными поворотами сюжета, что положительно сказывается на играбельности.



Под стать завораживающему игровому процессу и великолепное музыкальное сопровождение, постоянно подхлестывающее игрока. Жаль только, что иногда агрессивная боевая музыка сменяется какими-то лирическими напевами, но что поделать – баланс! Озвучка юнитов выполнена не столь блестяще, как хотелось бы. Видно, об английском языке в системе Алдус никто не слыхал, так что при отдаче приказов приходится слушать местную скороговорку, хоть и очень эмоционально насыщенную, но совершенно непонятную игроку.

Доброго слова заслуживает и мультиплеер, являющийся серьезным конкурентом WarCraft III. Ну, а обилие новых тактических приемов и грамотный баланс лишь способствуют этому. Так как ресурсные базы легко защитить орбитальными платформами, ранние атаки здесь в принципе невозможны, не говоря уже об осточертелом раше. На первое место в кои-то веки выходит настоящая тактика, привлекая к игре все больше и больше приверженцев этого столь редкого сейчас жанра.

В общем, долгие годы разработки (как и в случае с Divine Divinity) пошли игре только на пользу, и O.R.B. стала своеобразной квинтэссенцией всех вышедших за последнее время стратегий. Жаль только, что для чистой победы над Homeworld ей не хватило какой-то ерунды. Виной тому, как ни удивительно, долгое время разработки – выйди O.R.B. раньше Homeworld'а (ведь обе игры начали создаваться в далеком 1998-м), о творении канадских программистов мало бы кто вспомнил. А так на выходе получился захватывающий и отличный во всех отношениях продукт – одна из лучших real-time стратегий 2002 года! ■

O.R.B.(OFF-WORLD RESOURCE BASE)

Разработчик/издатель Strategy First

Жанр космическая стратегия реального времени

Web-сайт www.o-r-b.com



ЗА Завораживающий игровой процесс; великолепная графика; отличное музыкальное сопровождение; захватывающая игра по сети

ПРОТИВ Нет

ВЕРДИКТ Встречайте убийцу Homeworld. Одна из лучших стратегий 2002 года

Картофель в космосе

Андрей Грабельников

Год 1977. Юный еще дедушка Лукас камлает в захламленном подсобном помещении. В руках у Джорджа несколько лесок, на концах которых болтаются подозрительные картонные самолетики и пара картофелин («Это – астероиды», – поясняет он). Кажется, для съемок лихого налета повстанцев на Звезду Смерти все готово. Последний штрих – режиссер удаляется в чулан и извлекает оттуда большой кусок черной материи. Да, да, все правильно – решающий судьбу галактики бой ведется в космосе.

А теперь попробуйте вспомнить, как бы вы проучили мерзавца, который после посещения видеосалона осмелился бы заявить, что джедаи держат в руках пластмассовые палочки, а X-Wing перемещаются посредством невидимых костылей. Летают они, как пить дать летают, и сверхсветовые прыжки совершают, как же без них-то? Между прочим, тысячи людей по всему миру исповедуют выдуманную религию джедаев. Такова страшная сила синематографа!

Год 2002. Домашние компьютеры без труда генерируют картинку, достойную не то что классической трилогии, а даже и «Эпизода I». Hegemonia: Legions of Iron, последнее космодетище родителей Imperium Galactica, наглядно доказывает это. Если не увлекаться приближением камеры, то картинка частенько будет напоминать кадры из лучшей фантастической саги всех времен и народов. Это ли не высшая похвала? Впрочем, нет – Лукас в изображении космоса склонен к реалистичному аскетизму, а вот безвоздушное пространство в Hegemonia расцвечено радикально пестрой палитрой. Это не учитывая тянущихся за соплами инверсионных хвостов, побочных световых эффектов, весело отблескивающих на корпусах каждого корабля, и, конечно же, росчерков лазерных (на самом деле они протонные или ионные – но какая, собственно, разница) выстрелов, в изобилии полосующих вакуум, когда дело доходит до битвы. Глазным рецепторам достаточно, они с трудом идентифицируют цвета, изображение по эту сторону монитора кажется безнадежно блеклым, но тут посреди космического карнавала расцветает неимоверный огненный шар, из него вырастает еще один, гораздо сочнее и больше предыдущего, и, наконец, третий выворачивает корпус корабля наизнанку. В сторону монитора летят осколки, все отворачиваются, но стекло, кажется, выдерживает. Так обставлены похороны корвета – средней величины посудины, когда же слабину дает обшивка орбитальной станции... Не успевших зажмуриться и нацепить две пары солнцезащитных очков эвакуирует бригада окулистов. Пострадавшие твердят о лучших взрывах в индустрии и лучшем космическом мусоре.





Взрывы и прочая цветомузыка, конечно же, соль, суть сути всех Homeworld-клонов, но все-таки этого мало для удачной визуальной картины. В расположенном окрест O.R.B. глаза мозолит порой откровенно провальный дизайн кораблей. Смотришь на иные образчики Hegemonia и снова испытываешь трепетное дежа-вю. Впрочем, здесь не все так благостно, как хотелось бы, – редкие экземпляры контрастно выделяются из пригожего ряда космотехники и напоминают скорее посудины, сошедшие со Star Trek-стапелей (а вот святое обижать не надо! – *Прим. ред.*).

Между тем, несмотря на достижение существенного перевеса над конкурентами в визуальном плане, в разыгрываемую на экранах мониторов постановку все равно верится с трудом. Вы несчастный обладатель тайного знания о том, что астероиды на самом деле не более чем картофелины. Возьмем, к примеру, те же корабли. Все боевые единицы, кроме самых маленьких – истребителей, в бою примерзают к одной точке, и совершать какие-либо телодвижения для увеселения публики отказываются. Учитывая то, что с изобретением корветов о производстве истребителей можно смело забыть, космические баталии теряют половину своей зрелищности. Корабли застывают друг против друга и, вращаясь в горизонтальной плоскости, обмениваются выстрелами. Очень напоминает сражение повисших на капроновых нитях картонных моделей. Побеждает либо тот, кто подведет к барьеру больше участников, либо тот, кто увешает свою армию большим количеством апгрейдов. Формации не используются вообще, что для трехмерных космических стратегий, мягко го-

ворья, странно. О возможности метить противнику в определенную часть «тела» – двигатели, орудия или, собственно, в корпус – вспоминается, к сожалению, лишь в тех редких случаях, когда множество дорогих командованию флотом кораблей набрасываются на один сверхмощный агрегат. В таком случае супостату лучше сразу отстрелить орудия. Чтоб, значит, терпел молча.

Удивительные примеры нереализованных возможностей встречаются в Hegemonia на каждом шагу. Игра располагает блестящим, смазанным движком, но не может толком распорядиться третьим измерением. О существовании двухмерной карты в Homeworld рецензент узнал ближе к концу игры. В Hegemonia можно позабыть о существовании 3D, оно не имеет тактической ценности, а эффективно манипулировать флотом без опасений за нервную систему (отдельный поклон «гибкому и удобному» управлению) можно только в стратегическом режиме.

Еще одна проблема – несоответствие внутриигровых пропорций. От Плутона до Марса лететь в режиме реального (не ускоренного времени) меньше минуты. Планеты на самом деле немногим больше звездолетов, и фокусами типа уменьшения габаритов летательного аппарата по мере приближения к небесному телу мозг не проймешь. Восприятие объема – довольно сложная материя, поэтому здесь надо либо убедительно врать, либо соблюдать масштабы. В игре же нельзя поручиться за то, что маленький, по идее одно-, двухместный истребитель намного меньше колонизационного корабля, перевозящего тридцать миллионов человек. Или господа разработчики намекают нам на то, что космический комар нуждается в экипаже, соразмерном населению Киева. Из колонок между тем льется прекрасная музыка, такой в свободное от Star Wars время балуется, наверное, Лондонский симфонический.



Когда дело доходит до экономической составляющей, становится ясно вот что: авторы хотели делать Imperium Galactica III, но по ряду определенных причин (факт!) пришлось лепить клон Homeworld. Последствия конверсионной лоботомии ощутимы, но вы должны понять разработчиков – лазерная указка издателей осветила другой сектор рынка. Наследственность, однако, удушить не удалось. Менеджмент планет, а чуть позже целых систем, несмотря на свою логичность, для космических RTS – явление экзотическое. На деле же контролировать развитие экономики в планетарных масштабах немногим сложнее, чем управлять космической базой. Давим население налогами, распределяем людской ресурс для достижения оптимального соотношения производство/исследования и куем социальные проекты, космолеты, здания. Впрочем, не будь в игре режима контролируемой паузы, уход за космоколхозом обернулся бы натуральным кошмаром.



Или вот исследования, развесистое дерево которых разрослось до совершенно уж колоссальных для игр такого масштаба размеров. Здесь есть все и даже немного больше, чем надо, – начиная от различных милитаристских апгрейдов и заканчивая исследованиями в области шпионажа и планетарных технологий. Разработчики между тем используют увесистый ларец с технологиями в качестве приманки – как только вы добираетесь до чего-нибудь особенно интересного, очки исследования, выданные игрой на миссию, заканчиваются. Притом особо интригуют окошки с сообщениями о том, что стоит сосредоточиться на одной отрасли, расслабиться и до конца игры позабыть об остальных направлениях – очков все равно не хватит.

Еще одна родовая черта – труппа болтающихся в вакууме наймитов, готовых поступить на государственную службу. От претендентов нет отбоя – перманентно всплывающие резюме информируют о талантах соискателя и требуемых условиях содержания. Усевшись в уютное кресло губернатора планеты или взявшись за штурвал корабля, герой посредством своих характеристик окружает вверенный объект заботой и оказывает стимулирующее воздействие, не забывая, между прочим, культивировать и собственные навыки. Полезный, как ни крути, симбиоз.

Занятная экономическая модель – это, конечно, очень хорошо и, несомненно, благотворно отразится на рейтингах игры, но в Hegemonia приоритеты расставлены таким образом, что упор делается именно на космических баталиях и тактическом режиме. А мы, проводя половину игры на паузе, а другую половину в режиме 4х, окунаемся в 3D единственно для того, чтобы пощекотать взрывами радужку глаза. ■

HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Жанр космическая стратегия
Разработчик Digital Reality
Издатель Wanadoo
Web-сайт www.hegemonia.com



Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Интересная экономическая модель; талантливое графическое исполнение; одна из лучших музыкальных дорожек года

ПРОТИВ Провальный тактический режим; неудобное управление

ВЕРДИКТ «Обезжиренная» версия Imperium Galactica с аппендиксом тактического режима

Вольному – воля

Олег Данилов

№1–2/2003 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

В этом номере рассмотрены пять космических стратегий. Первая, вторая и третья из них – Treasure Planet, O.R.B. и Hegemonia – четко проводят игрока по череде сюжетных миссий. Четвертая – Starfleet Command III – оставляет возможность вольных действий в промежутках между важными для сюжета событиями. Ну а пятая, «Космические Рейнджеры», не ставит вообще никаких ограничений на поведение игрока. Свобода – всем, и пусть никто не уйдет обиженным!

Когда нам в первый раз дали полную свободу в The Elder Scrolls: Morrowind, многие так и не поняли, что же с ней, с этой самой хваленой свободой, делать. Создав для нас потрясающе красивый детальный мир, разработчики забыли оживить его. Вот и приходилось игрокам самим искать себе развлечения и цели в сказочном Morrowind. Возможно мир «Космических Рейнджеров» и не так красив, и не слишком детален... но он живой, в него хочется верить, за него стоит драться.

Отгремели кровопролитные галактические войны, и пять рас зажили в мире. Люди, пеленги, гаальцы, фэяне и малоки не изжили все свои разногласия, но, тем не менее, научились решать возникающие конфликты дипломатическими путями. Но благоденствие продолжалось недолго – шестая загадочная технобиологическая цивилизация клисан вторглась в наш космос и начала планомерный захват и уничтожение населенных расами Содружества планет. Регулярный флот сдавал одну систему за другой, проигрывая клисанам как по мощи оружия, так и по технологическому совершенству кораблей. Ни в какие переговоры захватчики не вступали. Было и еще одно важное обстоятельство: клисане не строили, а воспроизводили или, если хотите, «рожали» свои корабли, так что мощь их флота росла с каждой захваченной системой как на дрожжах.

Галактический совет принял единственное возможное в данной ситуации решение: найти и уничтожить «матку» клисан – загадочную Махпеллу. Для этой миссии регулярный флот, занятый защитой обитаемых систем, не годился, и Совет призвал на помощь добровольцев – отошедших от дел ветеранов космических войн, раскаявшихся пиратов, галактических торговцев и просто искателей приключений. Их назвали космическими рейнджерами и предоставили полную свободу действий – хорошо все, что поможет изгнать из Галактики клисан. Правда, рейнджеры, совершившие преступления против рас Содружества, не получают защиты от правоохранительных органов этих рас. Вам как одному из таких добровольцев предстоит вступить в войну с клисанами и победить. Другой вариант – гибель цивилизаций Содружества – нас не устраивает.

«Космические Рейнджеры» – очень оригинальная смесь, состоящая из многих элементов. Это и пошаговые бои звездолетов в открытом космосе, и аркадные сражения a la Star Control в гиперпространстве, и экономический симулятор галактического торговца, и квест, и многое, многое другое. В игре явно заметно огромное влияние таких хитов, как Elite и Star Control. Кажется, «Рейнджеры» возрождают из забытья эти древние игры, дополняя их новыми оригинальными элементами. Ну и конечно, главное, что подкупает, – свобода. Абсолютная, без всяких ограничений...

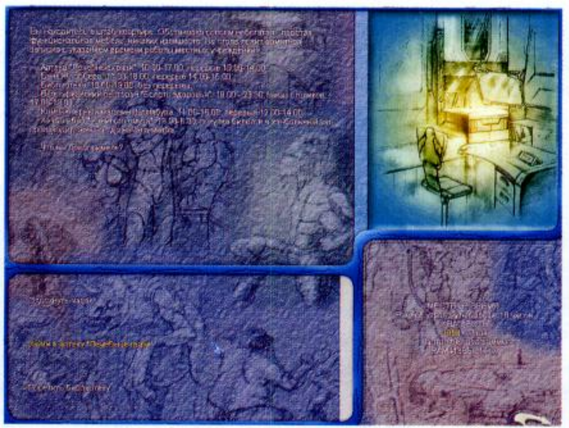
Хотите – станьте космическим пиратом и грабьте пролетающие торговые звездолеты или пассажирские лайнеры, но будьте готовы, что в один совсем не прекрасный момент вами всерьез займется боевой флот и... finita. К тому же, для пирата любая посадка на планету расы, которой он насолил, может окончиться каталажкой, так что надейтесь лишь на помощь братьев-пиратов.

Хотите – выберите стезю мирного торговца и займитесь куплей-продажей или выполнением почтовых квестов. Здесь стоит опасаться пиратских рейдов и активности клисан, и, конечно, поаккуратней надо быть с контрабандными товарами – некоторые цивилизации весьма строги к нарушителям.

Хотите – подрядитесь спецагентом и супершпионом и начните работать на разведки различных планет. Безусловно, за выполнение сложных и опасных миссий можно будет получить солидное вознаграждение и даже правительственные награды, но вероятность гибели во время такого побочного квеста также велика.

Хотите – будьте ярым истребителем клисан, защищайте и освобождайте звездные системы, охотьтесь за врагами и не забывайте сдавать протоплазму – это своеобраз-

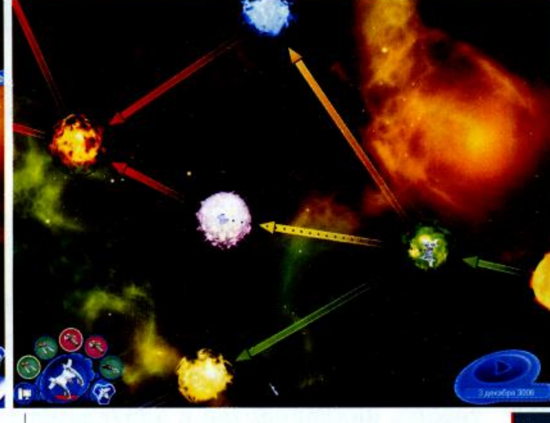






Тестирование системы:
Корпус - Поврежден
Двигатель - Ок
Топливный бак - Не полный
Корабль к взлету готов







ные скальпы, позволяющие вам повысить свой статус рейнджера.

Хотите – станьте лидером и, набрав команду единомышленников, носитесь по Галактике, верша разбой или правосудие. В этой игре дозволено вообще все. Никто не возьмет вас за руку и не скажет «нельзя».

Главное, не забывайте, что клисане не прохлаждаются – звездные системы падают им в щупальца, лапы или что-там-у-них-есть одна за другой. Впрочем, возможно, вам и не суждено найти и победить Махпеллу – другие рейнджеры сделают это, ведь мир игры живой. Каждый персонаж, будь то флотский капитан, пират, вольный охотник или мирный торговец, имеет свои цели и действует независимо от вас. Они тоже торгуют, воюют, грабят и погибают. Получают медали, выполняют спецзадания и т. д. Они могут любить и ненавидеть вас, восхищаться и презирать. Они почти живые.

Чем еще подкупили «Космические Рейнджеры» вашего покорного слугу, так это чистейшим русским языком, замечательными диалогами и великолепными квестовыми сюжетами – большая, вообще-то, редкость в современных русскоязычных играх. Тексты достойны издания в виде отдельной книги, авторы смогли создать и собственный достоверный мир, и оригинальный галактический сленг, и запоминающихся персонажей. Правда, ни один диалог в игре не озвучен, но, оценивая их полный объем (никак не меньше хорошего Sci-Fi-романа), придется согласиться с разработчиками – это было просто невозможно. К рассказу о языке примыкает и рассказ о квестах. Честно говоря, я чуть не плакал от умиления, когда в первый раз наткнулся в этой игре на... текстовый квест. Замечательный, смешной и такой родной. С текстовыми inventory, выбором вариантов действия и ответов в диалогах, интересными логическими и весьма сложными задачками. Когда я увидел такой квест во второй раз, я был шокирован (в хорошем смысле этого слова) еще сильней. Ну ладно почти классическое ограбление банка в виде текста, но гонка на автомобилях или «футбольный» матч – это уже нечто. А ведь в «Рейнджерах» еще есть и тюремные квесты длительностью более 60–70 дней, шпионские миссии и т. д. Великолепно, Elemental Games, нет слов!

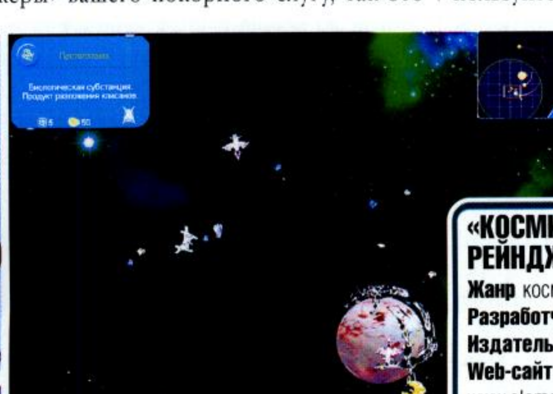
Во всех космических стратегиях этого номера есть конструкторы космических кораблей, но такого разнообразия компонентов, корпусов звездолетов, оружия и оборудования, как в «Космических Рейнджерах», нет нигде. Сотни и тысячи модификаций – опять-таки полная свобода творчества. Хотите – используйте стандартные запчасти, хотите – проведите их апгрейд на научной станции или обзаведитесь экзотическим оборудованием, полученным за освобождение звездных систем или выполнение квестов, хотите – поставьте в свой звездолет клисанскую начинку, завоеванную в боях. Можно!

Да, чуть не забыл, в игре же есть и RPG-элементы. На заработанные за сдачу протоплазмы очки вы можете усовершенствовать свои собственные характеристики: маневренность, точность, знание техники (уменьшает износ оборудования), навык торговли, личное обаяние (улучшает отношение к вам других пилотов и правительств планет) или качества лидера (от этого параметра зависит число напарников). Количество побед над пиратами и клисанами повышает и ваш воинский ранг – начав игру кадетом, можно дослужиться до аса. Вообще в этой игре намешано столько всего, что рассказать обо всех ее нюансах просто нереально.

Что касается визуального исполнения «Космических Рейнджеров», то, хотя игра и не хватает звезд с неба, плоская анимированная графика как космического пространства, так и планет выглядит очень органично и естественно. Это, конечно, не 3D-красоты O.R.B., Hegemonia или Treasure Planet, но, тем не менее, графика не раздражает, как в том же Starfleet Commander. Очень неплохо и оригинально смотрятся в «Рейнджерах» как инопланетяне, так и модели кораблей и оружия. Замечательно нарисованы и скетчи в текстовых квестах. С такими задатками следующая, наверняка полностью трехмерная, игра Elemental Games будет выглядеть просто чудесно.

Немного подкачал в «Рейнджерах» звук. Во-первых, смущает полное отсутствие озвученных диалогов, во-вторых, музыка в игре хоть и неплохая, но какая-то чересчур однообразная.

В целом же игра более чем удалась. Если вы не гонитесь за технологическими изысками, если вы с ностальгией вспоминаете Elite и Star Control и любите научную фантастику, не пропустите «Космических Рейнджеров». «Домашний ПК» рекомендует. ■



«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»
Жанр космическая стратегия
Разработчик Elemental Games
Издатель «1С»
Web-сайт www.elementalgames.com/rus/r_all.php



Графика ★★★★☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Абсолютная свобода; затягивающий геймплей; текстовые квесты; большой выбор миссий, кораблей и оборудования; потрясающий язык; низкие требования к PC
ПРОТИВ Полное отсутствие озвученных диалогов; плоская графика
ВЕРДИКТ Великолепная игра, предоставляющая геймеру абсолютную свободу действий

Я – Дракон

Олег Данилов

Скажу честно, во всех ролевых играх мне было мучительно больно убивать драконов. Будь то даже богомерзкие твари, желающие уничтожить человечество и завтракающие белокурыми девственницами. Дракон это дракон – величайшее создание природы и магии, средоточие мудрости и силы. Поэтому предложению самому на время стать драконом я обрадовался несказанно. Все, решено. Я – дракон.

В былые времена люди и драконы жили вместе. Властелины неба помогли людям одолеть орды мерзких монстров, угрожающие смести человечество с лица земли. И зажили братья по оружию в мире... до тех пор, пока не нашлись среди людей сектанты-ренегаты, поднявшие руку на драконьи кладки. Обиженные драконы ушли из мира людей, оставив в тайном храме одно-единственное яйцо и произнеся пророчество. Когда-нибудь людям снова понадобится помощь крылатых воинов, и тогда из яйца вылупится дракон-защитник, который вновь объединит две расы в борьбе со злом. Как водится, прошло не слишком много лет, и люди схлестнулись в новой схватке со злом, вот только помочь им было уже некому. Но когда надежда умерла, кто-то вспомнил о пророчестве и нашел яйцо. Теперь судьба человечества в лапах и крыльях последнего дракона. В ваших руках.

Вообще, идея сделать главным героем аркадной ролевой игры дракона – почти гениальна. Действительно, что эпического может быть в мелочной суете партии людишек, разве могут они противостоять вселенскому злу? Вот дракон – другое дело. Грациозный гигант, парящий в поднебесье, способный своим дыханием уничтожать орды монстров, а магией двигать горы. Герой – всем героям герой.

На самом деле главных персонажей в игре три. Красный, синий и черный. Соответственно – воин, стихийный маг и некромант. Хотя это деление весьма условно, и при желании вы можете вырастить специалиста на все крылья из любого предложенного дракончика. Итак, что умеют наши персонажи.

Красный дракон, Аннох – мастер ближнего боя, он изрыгает пламя и потчует врагов файерболлами, правда, и магии у него достаточно. Именно красный умеет изменять твердь, создавая горы, расщелины и вулканы. Терроморфинг красного воина – само по себе зрелище небывалое. Одно заклинание – и логовище монстров возносится в поднебесье на вершине острого пика, еще заклинания – и земная твердь волнуется как море в девятибалльный шторм. Вообще, терроморфинг следует вынести в игровой рейтинг отдельной строчкой – он того стоит.

Синий дракон, Баррох – адепт магии. Он практически не вступает в бой на коротких дистанциях, предпочитая бить издалека. Магия у синего весьма разнообразна – от банальных молний и замораживающих заклинаний до вызова существ-помощников или переманивания монстров на свою сторону. Визуализация магии, а всего в игре около шестидесяти различных заклинаний, специфических для каждого персонажа, выше всяческих похвал. Во время горячей схватки воздух, кажется, почти кипит от заклинаний и контрзаклинаний, от свиста магических стрел и рева энергий. Особенно хорошо смотрится осада ордами высокоуровневых монстров хорошо укрепленных городов под покровом ночи. Новогодние фейерверки – жалкая игра людишек со спичками.



Черный дракон, Моррог – приверженец некромантии, этакий компромисс между бойцом и чистым магом. Он может и сам попотчевать врагов ядовитым дыханием и поднять из могил зомби или другую нечисть себе в помощь. Мне, собственно, некроманты никогда не нравились (Неясыть не в счет), так что не будем останавливаться на этом персонаже.

У каждого дракона есть небольшое количество параметров, поддающихся улучшению при получении уровня, – все же это action/RPG, так что много не ждите. Во-первых, два боевых – сила огня (ледяного или кислотного дыхания для синего и черного драконов) и запас дыхания. Во-вторых, три жизненных – число хитпоинтов, темп регенерации и скорость полета. Ну и, наконец, магические – поток маны, число слотов для заклинаний и собственно сами заклинания. Количество очков, необходимое для увеличения того или иного параметра, разнится от дракона к дракону. Кроме 25 очков, полученных вместе с уровнем (у мага 13 из них отбирает новое заклинание, у других драконов и того больше), на развитие персонажа идут и специальные бонусы – магические камни. Эти артефакты трех цветов – красные, синие и зеленые – хранятся в логовищах некоторых монстров, и после уничтожения «жилищ» чудовищ дракон может подобрать их. Собрав комплект из пяти красных камней, вы получите +10 к хитпоинтам, пять синих дадут +10 к потоку маны, а пять зеленых добавят один слот для заклинаний. Еще один способ получить дополнительные магические способности – выполнение квестов (побочных среди них, кажется, нет вообще).

Собственно сами квесты достаточно однотипны – зачистить область, а их в игре 12 и они весьма немаленькие (кроме первых, стартовых), уничтожить все логовища и монстров, построить и развить до необходимого уровня город, защитить его совместно с людьми. Иногда, правда, попадаются и более интересные задания – победить уникального врага, уничтожить, возможно, и хитростью, магическую





башню, добыть артефакт или живое существо и т. д. Порой даже придется на время покинуть нашего огне/ледо/кислотодышащего друга и взять на себя управление рыцарем-наездником или лучником. Но такие задания очень-очень большая редкость. В основном, вам придется заниматься именно зачистками, то бишь уничтожением врагов, вот так и поймешь смысл этого часто звучащего с телеэкранов термина.

Правда, огромное количество врагов – сотни и сотни, их большое разнообразие – сорок только видов, а ведь монстры различаются еще и окраской, и размерами, скучать не позволит, несмотря на общую однообразность процесса. Прибавьте к этому периодические штурмы города тварями, пришедшими с других уровней, и перед вами предстанет картина бесконечных битв воздух–земля и воздух–воздух. Учитывая, что практически все оружие и магия в игре дистанционного действия, имеем в качестве геймплея нечто весьма похожее на фэнтэзийный авиасимулятор. Дракон у нас то в роли бомбардировщика (при атаке по логовищам), то штурмовика (во время охоты на наземных монстров), то истребителя (в схватках с летающими тварями). Собственно монстры – ходячие системы ПВО. Вообще же, играется и выглядит все это весьма недурственно. Особенно меня порадовала оборона городов. При этом учтите, что события игры происходят не только вокруг вас. На город в другой, уже зачищенной, области может напасть орда монстров, и чтобы не потерять его, придется возвращаться назад.

В визуальном плане игра очень и очень впечатляет. Конечно, самые сильные эмоции вызывают уже упомянутый терроморфинг (берите красного – не пожалеете) и магия (синий – наш выбор). Но и кроме этих двух, безусловно, замечательных особенностей, в игре есть на что посмотреть.

Во-первых, сам дракон. Игре присуждается специальный приз – «За лучшую реализацию дракона в компьютерных играх». Действительно, есть на что посмотреть – именно так и должен выглядеть повелитель небес – внушительно, грандиозно. Что внешний вид всех трех драконов, что анимация полета, парения и атаки выше всяче-



ских похвал. Только так и должны летать настоящие драконы, иное – от лукавого. Супер! К тому же дракон матереет, переходя с уровня на уровень. Зверь становится даже внешне сильней, у него вырастают шипы на спине и морде, кажется, чуть-чуть меняются даже крылья.

Во-вторых, монстры. Подобного собрания уродцев, от банальных паучков и зомби до колоссальных, в несколько раз больше дракона, тварей, мы еще не видели. Фантазия разработчиков действительно не знает границ. Всех чудовищ даже и не описать словами – это надо видеть. И опять таки – анимация движения, смерти и атаки у монстров на должном уровне – в нее веришь.

В-третьих, люди и их города. Я, например, долго не обращал на мелких «букашек» внимания, но когда рассмотрел их поближе, был поражен качеством анимации и неплохими моделями – лучники весьма реалистично отстреливаются от монстров, маги, дефилирующие по уровню на своих коврах-самолетах, действительно используют посох, творя заклинания, и т. д. В городах же жизнь вообще кипит, и, кстати, любое строение можно уничтожить.

Ну и в-четвертых, природа. Тоже весьма хороша, правда, почему в игре полно гор, пустынь и лесов и совсем нет рек, я не понял? Воду не смогли сделать, что ли? С другой стороны, лес можно уничтожить чуть ли не под корень. Хороши в игре и закаты/рассветы – не Morrowind, конечно, но сумерки и ночь выполнены весьма качественно.

О звуке таких дифирамбов не спеть. Озвучивание, как и во всех отечественных играх, показалось мне несколько утрированным и... нереалистичным, если хотите. Музыка неплохая, более того, контекстная, но почему-то достаточно быстро надоедает.

Что еще... Ах, да. Драконы тоже хотят есть, так что время от времени не забывайте подкрепиться парочкой-другой монстров. Опыт за это не идет, но есть-то надо... Чистого неба, братья-драконы... ■



«ГЛАЗ ДРАКОНА» (THE I OF THE DRAGON)

Разработчик Primal Software
Издатель «Акелла»/«Мультитрейд»
Жанр action/RPG
Web-сайт www.primal-soft.com

Графика ★★★★★
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Оригинальный персонаж; терроморфинг; великолепная визуализация магии и анимация персонажей; необычный геймплей

ПРОТИВ Не очень качественное озвучивание; несколько однообразный геймплей

ВЕРДИКТ Пожалуй, самая оригинальная action/RPG из существующих – почувствуйте себя драконом

Машинки

Тихим погожим утром
Промчаться по берегу моря,
Купальщиц беспечных пугая,
Серферов слушая вопли.
Нет развлечения круче!
«Недетские гонки»

Олег Данилов

Откуда у нас эта любовь к маленьким машинкам? Мальчишки чуть ли не с годовалого возраста увлеченно играют простенькими модельками, дети чуть постарше коллекционируют точные копии в масштабе 1:43, подростки мечтают о радиоуправляемых автомобилях.

К сожалению, стоят последние очень недешево и встречаются у нас в стране очень нечасто, поэтому хозяин такой машинки является объектом черной зависти всего двора. Пришла пора забыть о зависти – благодаря питерской команде Creat Studio любой «мальчишка» в возрасте от 5 до 75 лет может стать обладателем потрясающих радиоуправляемых моделей. Встречайте «Недетские гонки» (в девичестве – «Машинки») – лучший симулятор игрушечных автомобилей.

Я не случайно определил в описании жанр «Недетских гонок» как автосимулятор. Назвать эту игру аркадой у меня не повернулся язык, настолько профессионально, реалистично и серьезно сделана эта «несерьезная» гонка. Маленькие машинки как безумные носятся по таким реалистичным локациям и ведут себя настолько достоверно, что временами просто забываешь о том, что это всего лишь компьютерная игра. Самое главное в «Недетских гонках» – это, наверно, физика машинок и интерактивный окружающий мир. Крохотные автомобили чутко реагируют на любой бугорок, забавно скачут на ухабах, очень естественны при столкновениях с себе подобными и с препятствиями, переворачиваются, летят кувырком, смешно «перебирают» колесами, лежа на «спине». Этой физике веришь – она настоящая.

Впрочем, мир гоночных трасс тоже подкупает обилием деталей и интерактивных элементов. Пляжники и прохожие пытаются пнуть надоедливые машинки, собаки больно кусаются, крабы загораживают дорогу, часовые на военных базах метко стреляют, а уж что творится на оживленных автострадах, где большие машины «обижают» маленьких, и передать трудно. Но, конечно, апофеозом становится трасса «Война», которая открывается после победы во всех предыдущих заездах.



Маленькие машинки тоже не беззащитны. Собак, пляжников, зевак и солдат можно и нужно бить по ногам. Во-первых, за это идут дополнительные очки, во-вторых, как говорится, «бей первым, Фредди», в-третьих, они так умильно скачут на одной ноге, что на это обязательно стоит посмотреть. Толкать полезно и соперников, опять-таки гарантированы бонусы, да и удар в подходящий момент может просто выбросить противника с трассы. Особенно хорошо это проходит на морских участках (в воде машинки тонут) и в горах на уровне «Шахта».

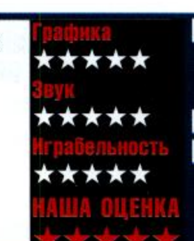
Кроме людей, животных и больших машин, на уровнях много разнообразных объектов и предметов, придающих им (уровням) еще больший реализм: брошенные игрушки и шезлонги на пляже, сельхозинвентарь на ранчо, ящики и оружие на военных базах. Хороши и здания – что пляжный домик или кемпинг, что ракетные установки и автозаправки.

Благодаря высокой интерактивности мира, реалистичной физической модели и продуманности трасс гонка становится захватывающим действом. Для победы надо досконально знать каждый поворот, каждый бугорок, каждое препятствие, каждого прохожего. К тому же все три машины, а это бигфут «Истребитель», шестиколесный «Хаммер» и гоночная «Багги Торнадо», ведут себя совершенно по-разному. Более того, любой апгрейд, а их для каждой машины двенадцать, существенно влияет на динамику авто, и к знакомым уже трассам приходится привыкать заново. Стиль вождения изменяется от уровня к уровню – где-то больше скоростных участков, где-то надо постоянно дергать газ и тормоз и очень точно рулить.

Визуально «Недетские гонки» выглядят по-взрослому, на таком движке можно сделать даже вполне приличный шутер. Опять-таки поражает внимание к деталям окружающего мира. Сами машинки тоже смотрятся на пять с плюсом. А какая в игре музыка! Идеально соответствующие геймплею треки в рок- и техностилях от групп «Мастер» и «DeadУшки». Пожалуй, со времен «Дальнобойщиков 2» это лучшая музыка в автосимуляторах.

Думаю, вы уже поняли – я настоятельно рекомендую быстро бежать в магазин за игрой. И гонять, гонять, гонять. Сначала в одиночном режиме, потом с друзьями по сети. Ведь все мальчишки любят радиоуправляемые машинки... ■

«НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ»
Жанр автосимулятор
Разработчик Creat Studio
Издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru/rc_cars/

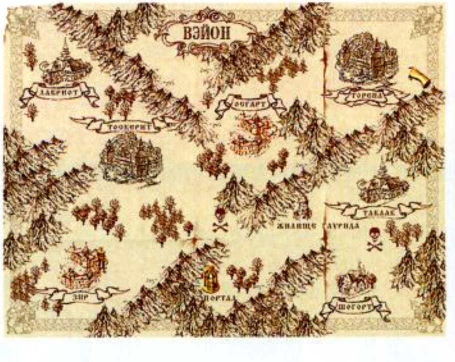


ЗА Великолепная графика; реалистичная физика; интерактивный мир; ураганный геймплей; потрясающая музыка
ПРОТИВ Игра слишком короткая
ВЕРДИКТ Лучшая гонка на радиоуправляемых машинках

Почтальон умрет дважды

Из пункта А в пункт Б вышел пешеход...
(Из задачника для 3-го класса средней школы)

Олег Данилов



Хотя Дэвид Брин учит нас, что почтальон – важная и уважаемая профессия и именно они спасут гибнущий мир, после недели игры в «Заклятие» я, честно говоря, сильно засомневался в этом. Впрочем, «Почтальон» по-прежнему остается одной из любимейших моих книг...

Очень хорошо, что «Другая война» и «Заклятие» попали именно в этот номер «ДПК», рядышком с «Игровыми Оскарами 2002». Эти продукты замечательно подтверждают тезис о том, что после таких проектов, как Dungeos Siege, Neverwinter Nights и Morrowind, 2D-ролевые игры с ужасной графикой обречены. Если в 2001 году мы еще терпели Arcanum, в 2002-м с некоторыми оговорками согласились с Divine Divinity, то в 2003-м «плоским» RPG места нет. Баста, их время прошло. Ну ладно – пусть графика будет плоской, но детальной и качественной, как в Divine Divinity, так нет же – и «Другая война», и «Заклятие» демонстрируют нам убогую картинку в стиле Fallout, вышедшей, напомню, в далеком 1997 году.

Зачем, скажите на милость, в этой игре система отображения доспехов и оружия, которых, кстати, огромное количество, если персонаж занимает на экране не больше 10–15 пикселов? Зачем развитая система магии с девятью школами и почти сотней многоуровневых заклинаний, если ее визуализация отвратительна? Зачем два десятка различных миров и сотня городов, если все они собраны из одинаковых «кирпичиков» и до отупения скучны? Да к тому же все локации просто микроскопические – два экрана это уже много. Зачем сотни типов монстров, если выглядят они, как карикатурные детские рисунки? Ответов нет... Об анимации лучше умолчать... О звуке, пожалуй, тоже...

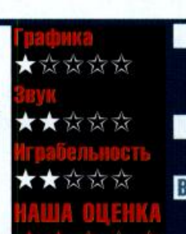
На самом деле в игре были толковые идеи, причем очень и очень толковые. Во-первых, оригинальная ролевая система с развитием персонажа сразу по трем направлениям: магия, воинские знания и торговля. Уровни можно получить в каждой из этих дисциплин, увеличение же основных параметров зависит от того, насколько они приоритетны в данных классах. Во-вторых, многоуровневая система боевых, магических и общих навыков. Действительно очень оригинальная и интересная, к тому же этих самых навыков тоже почти сотня. В-третьих, уже упомянутая магия с девятью различными школами и сотней «прокачиваемых» заклинаний. В-четвертых, пантеон из пяти богов, враждующих друг с другом, с собственной жреческой магией у каждого. В-пятых, сама идея смешать RPG с торгово-экономическим симулятором. В-шестых, возможность играть роль как хорошего, так и плохого... Почему обо всем этом я говорю в прошедшем времени? Потому что разработчики своими руками убили игру, сделав ее геймплей невыразимо скучным и однообразным, похоронив игрока под тысячами почтовых квестов...



Да-да. То, что вы больше всего не любите на первых уровнях RPG – квесты типа «отнеси/принеси», здесь возведены в ранг главнейших. После недели игры у меня сложилось впечатление, что я всю свою сознательную жизнь работал почтальоном и разнес... только не пугайтесь... почти 10 тыс. писем. Это не шутка! 10 тысяч! Документы, договоры, письма, посылки, манускрипты и т. д. и т. п. Как белка в колесе я мотался из мира в мир, из города в город, пытаясь продвинуться по сюжету. Самое страшное, что почтовые квесты нельзя обойти – для завоевания благосклонности богов, для продвижения в гильдиях, для сюжета, для улучшения отношения учителей фехтования и магии, просто за деньги вы будете вынуждены выполнять работу почтальона – иначе игру не пройти. На третий день от писем начинает тошнить, на пятый вы готовы убить разработчиков, на седьмой опасности подвергаются почтовые ящики в вашем доме, офисы «Укрпочты» и все люди, имеющие хоть какое-то отношение к доставке корреспонденции...

За одно то, что разработчики «Заклятия» похоронили такое количество неплохих идей, они достойны... «каторжных работ на почте сроком на 15 лет, без права амнистии». Приговор окончательный, обжалованию не подлежит! ■

«ЗАКЛЯТИЕ»
Жанр ролевая игра
Разработчик Jonquil Software
Издатель «Бука»
Web-сайт www.buka.ru/game/Game_452.htm



Графика ★☆☆☆☆
Звук ★★☆☆☆
Играбельность ★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★☆☆☆

ЗА Оригинальная ролевая система; большое количество заклинаний и навыков; низкие системные требования

ПРОТИВ Ужасная графика; кошмарная боевая часть; скучный и однообразный геймплей

ВЕРДИКТ Даже самую гениальную идею можно убить. «Заклятие» – пример такого убийства

Здесь вам не тут!

Олег Данилов

Помнится, именно поляки первыми из стран соцлагеря начали шутить на тему Второй мировой. Роман, или более известный у нас в стране фильм, «Четыре танкиста и собака» был и ироничным, и смешным, и немножко грустным. Поляки же сегодня попытались с юмором взглянуть на Великую войну в компьютерных играх. Результатом усилий студии Mirage Interactive стала RPG «Другая война».

Скажу честно, я очень не хотел писать про «Другую войну». Знакомство с английской демо-версией не вызвало у меня ни одной положительной эмоции. Another War заранее получила рейтинг в одну звезду и звание худшей игры за последние несколько лет. К моменту выхода полной русификации от «Акеллы» я немного успокоился и, сделав над собой усилие, начал играть. Что ж, все оказалось не так уж и плохо. Кошмарная графика, конечно, не стала в мановение ока сногсшибательно красивой, да и геймплей не улучшился, но появился один важный фактор, который нельзя было оценить по английскому демо, – юмор.

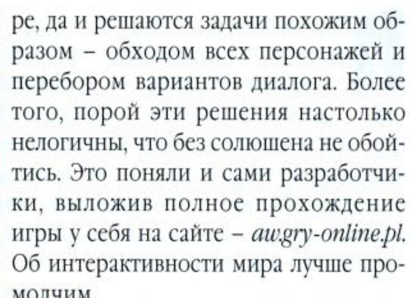
Именно он и спасает «Другую войну». Персонажи забавно комментируют события, дают юмористические описания предметов. Внутренний голос иронично ворчит в диалогах, тоже, кстати, весьма смешных. А чего стоят только дурацкие ситуации, в которые попадают наши герои. Ну и, конечно, апофеоз – дневник пьяницы Иоганна. Юмор – это, пожалуй, единственный положительный аспект игры. Теперь будем ругать Another War...

Графика... Как бы это помягче... Я думал, что Arcanum – одна из самых «страшных» игр, появившихся за последнее время, и нарисовать хуже просто невозможно, и ошибался – в Mirage Interactive сделали это.



Графика вызывает стойкое отвращение с первых же минут – невыразительные серые фоны, кошмарная анимация персонажей, кривенькие модели. Плохо буквально все, вплоть до дилетантски нарисованного интерфейса. И это при том, что издатели графику иначе как «великолепной» не называют. Ну а движок, по мнению авторов, «поддерживает многие уникальные спецэффекты». Видели мы эти спецэффекты – три разлетающихся спрайта вместо взрывов... Под стать графике и звукомузыкальное оформление – серое и не запоминающееся (последнее, скорее, к счастью).

Ничего... Повторяя как заклинание «в RPG графика не главное», перейдем к сути. Вы думаете, нас ждут полная игровая свобода, великолепная боевая часть и интерактивный мир? Как бы не так! Да, бегать вы вольны где угодно, истребляя по пути толпы немецких солдат (которых, о, Боже!, более 100 видов), но если хотите следовать фабуле – извольте решать квесты. Сюжетная линия закреплена намертво, почти как в адвентюре, да и решаются задачи похожим образом – обходом всех персонажей и перебором вариантов диалога. Более того, порой эти решения настолько нелогичны, что без солюшена не обойтись. Это поняли и сами разработчики, выложив полное прохождение игры у себя на сайте – *aw.gry-online.pl*. Об интерактивности мира лучше промолчим.



Боевая система – еще одна ложка дегтя. Во-первых, происходит все в real-time, во-вторых, и противники, и ваши герои непроходимо тупы. Как результат – суматошная беготня друг вокруг друга без единого выстрела может длиться и несколько минут. Особенно забавно, когда в ней принимают участие пять-шесть персонажей, а все действо протекает на минном поле. Душераздирающее зрелище.

Ситуацию спасет необычная ролевая система, представляющая смесь hi-tech способностей – стрельба из различных видов оружия, использование гранат и взрывчатки с почти магическими спецприемами типа скрытности, заманивания и отвлечения противников, скоростного минирования/разминирования и т. д. Причем для всех трех классов – Силача, Вора и Интеллигента – эти способности разные. Вот только толку от них в игре почти никакого – у кого пулемет больше, тот и прав.

Само оружие радует. И пусть оно временами очень странное и не слишком реалистичное, главное – его много. Одно плохо – патроны здесь на вес золота, так что даже имея супернавороченный гранатомет, вы часто используете его как обычную дубину. ■



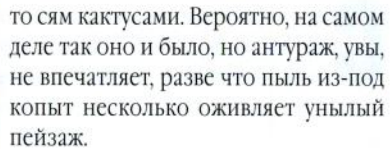
«ДРУГАЯ ВОЙНА»
Жанр ролевая игра
Разработчик Mirage Interactive
Издатель «Акелла»/«Мультитрейд»
Web-сайт www.akella.com/media/ru/aw/



Графика ★☆☆☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Юмор; необычная ролевая система; низкие системные требования
ПРОТИВ Отвратительная графика; ужасная боевая часть; нелогичные квесты
ВЕРДИКТ Игру спасает только юмор, которого иногда даже слишком много

Работа для ковбоя всегда найдется



Александр Птица

The cowboy work is never done.
Песня из репертуара дуэта Sonny and Cher

Мы уже не раз говорили, что во многом игроделы идут по стопам своих собратьев по индустрии развлечений – киношников, но все же есть одна тема, родная и любимая мастерами большого экрана, однако практически не освоенная в играх, – Дикий Запад.

Припоминаются, пожалуй, только три проекта, в которых используются вестерновские мотивы, – портированный с аркадного автомата видеотир Mad Dog McCree (1993), один из самых атмосферных шутеров Outlaws (1997) от компании дядюшки Лукаса, и относительно недавний Commandos-клон по имени Desperados (2001). Вот, наверное, и все.

Странно это, господа. Как по мне, прерии, ковбои, салуны и тому подобная классика – не менее увлекательный «сеттинг», нежели набившая оскомину фэнтэзийная тягомотина с бесконечными эльфами, орками и драконами. Так и напрашивается идея создания игрового ковбойского боевика с гонками на дилижансах, ограблениями почтовых поездов, драками в салунах, работой в должности «охотника за головами» и демонстрацией искусства владения огнестрельным оружием, равно как и лассо.

Но германские товарищи, известные своей привязанностью к мирному капиталистическому строительству, выраженному в бесконечных «Сеттлерах», «Рыцарях и торговцах» и прочих «Гильдиях», решили заставить ковбоев заниматься той самой деятельностью, которая и положена им по штату – разведением крупного рогатого скота. Соответственно этому вырисовался и жанр – экономический симулятор с микроскопическими дозами ролевика и action.

На скорую руку ребята из Greenwood сварганили слезливую историю о парнишке из прерий, родителей которого отправил на тот свет некий злодей Джон Кинкейд. Потом «прикрутили» к ней несколько миссий, и в результате их выполнения наш герой должен стать настоящим «коровьим магнатом». Вот и готова канва основной кампании. Дальше дело нехитрое – насыпали горстку отдельных сценариев, «добавили немножко» мультиплеера и игра готова.



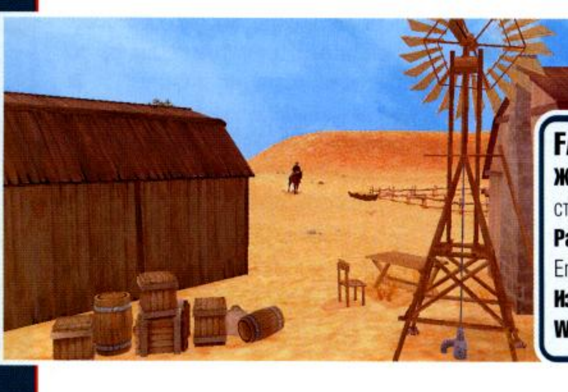
Все бы неплохо, но уж слишком аскетичны декорации. Несколько невзрачных коробок-зданий силятся убедить нас в том, что это захолустный провинциальный «дикозападный» городишко. Ветряк, загон для скота и аналогичные коробки изображают ранчо. Пастбища – это отдельная песня. Никак не верится, что кусочки покрашенной в зеленый цвет земли способны вызвать аппетит у нашего поголовья крупного рогатого скота, а тем более стимулировать стадо плодиться и размножаться, а без этого, как сами понимаете, ни о каком развитии «коровьего» бизнеса не может быть и речи.

Остальное – «бескрайние прерии» с одиноко торчащими то там, то сям кактусами. Вероятно, на самом деле так оно и было, но антураж, увы, не впечатляет, разве что пыль из-под копыт несколько оживляет унылый пейзаж.

Другое дело ковбои, коровки, лошадки, горожане и прочая живность. Наблюдать за их поведением – одно удовольствие. Кстати, ковбои, нанятые для работы на ранчо, – ребята непростые. С одной стороны, они весьма неприхотливы, поскольку для поддержания тонуса, работоспособности и хорошего настроения требуют немногого – тарелку бобов, чашку кофе и рюмку виски. А с другой – каждый обладает своим собственным набором характеристик, которые в процессе игры даже «прокачиваются».

Настоящим бальзамом на душу (хотя и здесь не обошлось без неприятных неожиданностей) оказался, как это модно нынче говорить, саундтрек. Действительно, в нем слышатся отголоски ставших уже классическими музыкальных тем из «Великолепной семерки», «Ровно в полдень» или «Хорошего, плохого, злого». Но, увы, насладиться им в полной мере мне удалось только на офисном компьютере, дома же по каким-то необъяснимым причинам игра отказывалась воспроизводить музыкальные треки.

И все же не думаю, что наше «Сим-Ранчо» найдет себе толпы преданных поклонников, потому как подобный индивидуум должен: а) не пропускать ни одного экономического симулятора; б) быть истинным фанатом вестернов. А такое сочетание, согласитесь, встречается крайне редко. ■



FAR WEST
Жанр экономическая стратегия
Разработчик Greenwood Entertainment
Издатель JoWood/«Акелла»
Web-сайт www.farwest-game.com



Графика ★★★☆☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Неплохая анимация, недурственное звуковое и музыкальное оформление, продуманная экономическая модель

ПРОТИВ Бедная графика, умудряющаяся тормозить даже на приличном «железе», потрясающая нестабильность

ВЕРДИКТ Разведение крупного рогатого скота – занятие не для слабонервных

А вокруг черным-черно

Александр Птица

Для меня, как и для любого другого вполне нормального человека, слово «оазис» с детства означало светлые вещи: глоток воды для страждущего и жаждущего в знойных песках, зеленый островок жизни среди бескрайней пустыни. Хоть режьте меня, хоть ешьте меня – в игре, с которой как штатному обзирателю квестов и адвентюр мне довелось ознакомиться, все не так приятно, а вовсе даже наоборот.

Моря крови, горы трупов и дебильные физиономии, взирающие со страниц печатных изданий и наглядной агитации, развешанной на стенках коридоров и других помещений некоей больнички в провинциальном российском городке, где с определенного времени (то ли 2015, то ли 2019 год) ситуация стала еще чернее, чем во всей остальной стране.

Интересная, однако, эволюция, наблюдается в творчестве известной команды разработчиков «Сатурн+». Кто бы мог подумать, что создателей «истинно русских» штучек типа третьего «Петьки» и совершенно «политкорректной» восточной сказки «Джаз и Фауст» потянет на маргинальный трэш. Прошу прощения за использование терминов, возможно, не известных некоторым читателям. Ничего страшного – спросите у дядюшки Internet.

Но вернемся в Черноозерск, куда волею «сатурновцев» был заброшен герой игры. Мало того что в самом начале, выбравшись из мешка, предназначенного для хранения трупов, он обнаруживает себя в «светлом и радостном» помещении, именуемом морг, в компании с несколькими симпатичными жмуриками, так еще и абсолютно ничего не помнит и не знает. Вот и приходится ему с помощью игрока поначалу слоняться по мертвяцко-лечебному заведению в поисках ключей, отмычек, карточек, а также самого себя, поелику память ему, как я уже сказал и как водится во многих современных играх, отбило напрочь.

Добавим, что жизнь в Черноозерске парализована страхом перед таинственным маньяком. Кто знает, может, Сергею Сергеичу Белову (так зовут протагониста) с нашей помощью удастся разгадать и его секрет? Но об этом говорить пока еще рано. Поживем – увидим!

Обстановка больнички, в которую мы окунаемся в самом начале игры, могла бы подвигнуть какой-нибудь Capcom на оживление трупов, превращение их в симпатичных зомби, а значит, на очередное «резидентное зло» с их отстрелом. Не дождетесь! Все, что умеют трупы в «Черном Оазисе», – это спокойно лежать на столах, полах, сидеть на стульях. Иногда разрешается их повернуть, чтобы обыскать карманы, отрубить ненужный палец или совершить еще какое-нибудь криминально наказуемое действие. Но чего не сделаешь ради собственной свободы? Как-никак, надоедает без общения с себе подобными и скитаний по больничным помещениям, где нет ни одной живой души, а пиктограмма «Поговорить» выглядит бедной родственницей на фоне своих коллег «Посмотреть», «Взять» и «Использовать», которые приходится применять постоянно и повсеместно. Иначе сгниешь среди больничного мусора, луж кровищи и ужасающих «медпропагандистских» плакатов (слабонервным смотреть не рекомендуется). Честно говоря, снаружи ситуация не лучше, зато встречаются отнюдь не мертвые души.



Еще в обзоре «Джаза и Фауста» (itc.ua/10875) я отмечал, что «сатурновцам» неплохо удается игра света и тени. Поскольку «Оазис» выполнен на том же движке, то разработчики показывают свое мастерство «светописи» еще в большей мере. Другое дело, что применяется это в совершенно иных, можно сказать «черных» целях, однако получается довольно атмосферно. Увы, эта атмосфера слишком дурно пахнет. И хотя врожденная любознательность и незыблемый принцип игрообозревателя требовали «пройди до конца!», этот процесс затруднялся активным неприятием не только «сеттинга», некоторых элементов сюжета, но и реплик главного героя, свидетельствовавших о том, что у сценаристов с чувством юмора явно не все в порядке.

P. S. В день, когда писался этот обзор, сайт компании «Сатурн+» (*www.saturnplus.ru*) был взломан неизвестными злоумышленниками. Вероятно, они таким своеобразным образом выразили свой восторг от свежепройденного «Черного Оазиса» и заказали его продолжение. Наверное, им все-таки хочется поскорее раскрыть тайну Черноозерского Палача? ■

«ЧЕРНЫЙ ОАЗИС»
Жанр adventure
Разработчик «Сатурн+»
Издатель «Бука»/«Мультитрейд»
Web-сайт www.saturnplus.ru



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Неплохо выполненные фоновые картинки; нацеленность на взрослую аудиторию
ПРОТИВ Перебор с «чернухой»; так называемый «юмор» в репликах главного героя; некоторая небрежность в «стыковках» сюжета
ВЕРДИКТ Для «грязных извращенцев» самое то!

Play Another Game

Сергей Светличный

Что необходимо для успеха фильма про Джеймса Бонда? Шикарные женщины, дорогие автомобили, экзотические страны – в общем, зрителю нужно показать красивую жизнь, которой у него никогда не будет. Что необходимо для успеха игры про Джеймса Бонда? То же самое? Да никогда в жизни.

Для успеха игры про Джеймса Бонда нужно то же, что и для успеха любой другой игры – в первую очередь увлекательный геймплей. И очень жаль, что разработчики об этом не знали.

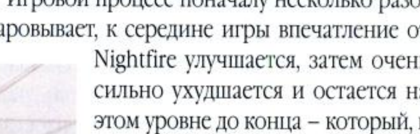
В Nightfire есть все атрибуты шпионского боевика о суперагенте 007 – шикарнейший вступительный ролик с отличной песней (кстати, она на порядок лучше заглавной песни Die Another Day – той самой, в исполнении Мадонны), масса роковых красоток на любой вкус, узнаваемая музыка, целая охапка различных шпионских «штучек» (от фотоаппарата, вмонтированного в зажигалку, и до стреляющей отравленными иглами авторучки), а также безумный миллионер, собирающийся уничтожить весь мир... Короче, полный суперменский набор для хорошего фильма. Но никак не игры. Итак, приступим.

Сюжет в Nightfire – оригинальный, не привязанный ни к одному из фильмов (или книг) о Джеймсе Бонде. Некий бизнесмен похищает секретное оружие, болтающееся где-то на околоземной орбите, и намеревается с его помощью показать всему прогрессивному человечеству кузькину мать – ну а мы в лице суперагента 007 должны ему в этом воспрепятствовать. В общем и целом, это весь сюжет – несмотря на его «оригинальность», которой, похоже, очень гордятся разработчики (а также на наличие определенных параллелей с You Only Live Twice и еще рядом других фильмов), ничем сколько-нибудь примечательным он похвастать, к сожалению, не может.

То же относится и к графике – в целом она неплоха, но ничего выдающегося собой не представляет. Модель главного героя, которую мы имеем счастье наблюдать парутройку раз во время прохождения игры (а также в роликах – по странной прихоти создателей они подаются в виде довольно размытого видео, хоть и сделаны на движке), обладает несомненным сходством с Пирсом Броснаном, последним на данный момент



исполнителем роли Джеймса Бонда, – пожалуй, это самое лучшее, что можно сказать о графике Nightfire.



Игровой процесс поначалу несколько разочаровывает, к середине игры впечатление от Nightfire улучшается, затем очень сильно ухудшается и остается на этом уровне до конца – который, к счастью, наступает довольно быстро (Nightfire без особых проблем проходится за три вечера).

В первую очередь виноват, конечно, искусственный интеллект. Он еще хуже, чем в приснопамятном Red Faction, – хотя мне казалось, что переплюнуть тамошний AI невозможно. Далее, свою лепту вносит управление – наш суперагент оказывается на редкость неуклюжим созданием. Несмотря на свою аркадность, Nightfire по «тяжеловесности» управления даст фору любому тактическому симулятору – только здесь, в отличие от последних, нет никакого ощущения реалистичности. Масса мелких недочетов также добавляют свои «пять копеек» – вроде отвратительной анимации смерти (куда бы вы ни попали, с большой долей вероятности противник схватится за причинное место и повалится ничком) или разлетающихся, как вороны, трупов (после взрыва модели погибших противников приходят в равномерное и поступательное движение, ухитряясь даже проникать сквозь бетонные перекрытия).

Кроме того, в Nightfire наблюдается странная тенденция – чем более «экшеновая» попадается миссия, тем менее интересной она почему-то оказывается. И если задания «на скрытность» при всей своей простоте (чтобы не сказать – примитивности) все же способны увлечь игрока, то бесконечная пальба, в которую под конец вырождается Nightfire, ничего, кроме легкого раздражения, вызвать не в состоянии – уж слишком аркадной, причем в худшем смысле этого слова, получается игра. Слава Богу, хоть от гонок на «бондовском» автомобиле нас избавили... ■



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
Жанр first person shooter
Разработчик Gearbox Software
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.ea.com/eagames/main/pccd/007_nightfire



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Отличная заставка, отсутствие гонок на автомобилях
ПРОТИВ Отвратительный AI, примитивизм большинства миссий, неотзывчивость управления
ВЕРДИКТ Проходной шутер, играть стоит, только если нет ничего получше

Первый раз во второй класс

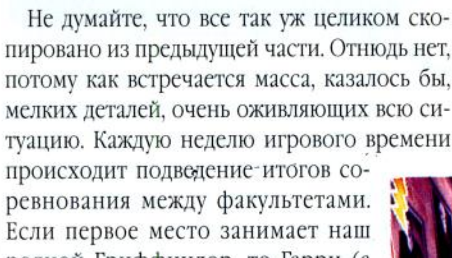
Александр Птица

Какой бы ни была новая игра по мотивам «Гарри Поттера», коммерческий успех ей обеспечен по умолчанию. Мощный удар по всем направлениям развлекательной индустрии в виде второго фильма и «великолепной семерки» игр для всех существующих сегодня платформ – это вам не шуточки, а большой бизнес. Какие же крохи от жирного «гарри-поттеровского» пирога рождественского сезона 2002 г. упали на столы, где стоят наши с вами родимые персональные компьютеры?

Начнем с того, что, не мудрствуя лукаво, разработчики, которые изваяли прошлогоднюю первую часть, оставили на вооружении тот же самый (чуть улучшенный) «нереальный» движок. Художники нарисовали шикарные убранства внутренних помещений и живописные окрестности школы чародейства и волшебства Хогвартс. Моделлеры и сценаристы поместили в этот антураж знакомого до боли кумира миллионов и его верных друзей и заставили разыграть историю, случившуюся во второй год их обучения. Скажем прямо, что очень многие элементы сюжета книги и фильма нашли свое воплощение в игре, но за счет этого до невозможности выросло количество скриптовых сценок. Сами по себе они довольно неплохи, но то там, то сям возникающий экранчик «loading» при их загрузке доводит просто до белого каления.



Уже игравшим в «ГП и философский камень» чему-то новому учиться не придется. Парень все так же бегает, прыгает, подтягивается, применяет заклинания, да и управление ничем не отличается от прежнего. Аналогичен и характер самой игры. Вместе с Гариком исследуем закоулки Хогвартса то ли в поисках секретов (к примеру, очередной порции замечательных конфеток с разным вкусом и труднопроизносимым названием Bertie Bott's Every Flavour Beans), то ли выполняя задание, двигающее вперед сюжет игры, сражаемся в «национальную» игру настоящих магов квиддич, пробуем свои силы в дополнительных мини-играх. Одна из них (магическая дуэль) стала очень приятным нововведением.



Не думайте, что все так уж целиком скопировано из предыдущей части. Отнюдь нет, потому как встречается масса, казалось бы, мелких деталей, очень оживляющих всю ситуацию. Каждую неделю игрового времени происходит подведение итогов соревнования между факультетами. Если первое место занимает наш родной Гриффиндор, то Гарри (а значит, и игрок) предоставляется право побегать по специальному секретному уровню, заполненному десятками «конфеток». Есть и другие стимулы открывать секреты, не связанные с основным (естественно, очень линейным) сюжетом. За определенное количество собранных карточек с изображениями волшебников Гарри получает какой-нибудь бонус, например дополнительную полоску здоровья.

Итак, художникам по декорациям мы уже поставили отличную оценку. Увы, этого нельзя сказать о тех, кто отвечал за создание персонажей. И сам Гарри, и Рон с Гермионой, и профессорско-преподавательский состав выглядят какими-то деревянными куклами, нет, скорее, металлическими роботами, лишенными эмоций и переживаний. Мне казалось, что такая мощная контора, как Electronic Arts, все-таки изыщет ресурсы для того, чтобы модели героев и их анимация были пусть не выше, но хотя бы на современном технологическом уровне. А зачем? И без того коробки с игрой улетают с полок заморских (и не только) магазинов со скоростью света.

Кстати, еще раз хочется сказать добрые слова в адрес компании SoftClub, выпустившей официальную локализацию «Гарри Поттера и тайной комнаты» день в день со всемирным релизом игры. ■



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
Жанр adventure/arcade
Разработчик Know Wonder
Издатель Electronic Arts
Издатель в СНГ SoftClub
Web-сайт hpgames.ea.com



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Довольно четкое следование сюжету книги и фильма; новые секреты, заклинания и дополнительные мини-игры; отличные интерьеры Хогвартса

ПРОТИВ Невысокое качество моделей персонажей

ВЕРДИКТ Детям – обязательно, взрослым – противопоказано

На длине поводка

Свобода определяется длиной поводка...
Геннадий Хазанов

Олег Данилов



Я, как, наверное, помнят наши постоянные читатели, стал треккером не так давно, в прошлом году, после Star Trek: Bridge Commander. Мои знания об этой киновселенной нельзя назвать исчерпывающими. Тем не менее многие игры в мире Star Trek я видел и могу почти со стопроцентной уверенностью сказать, что Star Trek: Starfleet Command III одна из лучших.

Как знают фанаты, это уже третья (или четвертая, считая add-on) тактическая космостратегия из сериала Starfleet Command. Общая игровая концепция осталась без изменений – гоняем по плоскому космосу космические корабли одной из звездных империй Star Trek, управляя огнем бортового оружия, энергощитами и прочей машинерией, стараемся остаться в живых, уничтожив при этом противника. Тем не менее при всей своей схожести с предыдущими играми серии в SC III разработчикам удалось добиться существенного улучшения играбельности.

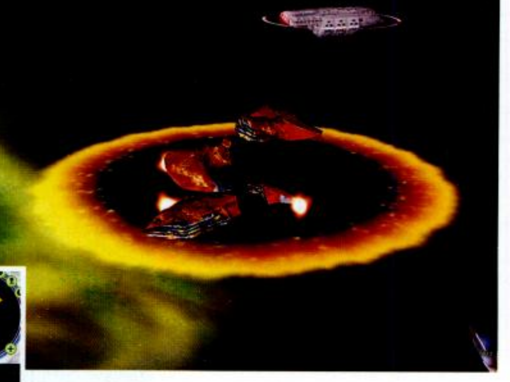
Во-первых, серьезные изменения произошли в интерфейсе игры – он теперь намного более логичен и интуитивен – управлять кораблем стало не в пример легче. И хотя интерфейс «отъедает» весьма существенный кусок игрового экрана, лучше уж так, чем путаться в массе невразумительных кнопок.

Второе серьезное нововведение – полноценный конструктор кораблей. Теперь вы выбираете не из 50 заранее заданных модификаций звездолетов, а вольны собрать любую из тысяч вариаций для каждого типа корпуса. Впрочем, полной свободы здесь нет, корабли настолько ограничены по массе компонентов, что сделать крейсер своей мечты – быстрый, мощный и маневренный – нереально. То энергии не хватает, то масса превышена, то скорость слишком мала, то маневренность аховая, то щиты дырявые. Одним словом, поломать голову на верфи придется. К тому же за компоненты, как и за новые корабли, надо платить. К оплате принимаются очки престижа, добываемые в кровопролитных боях. Их же можно тратить на набор более опытной команды, но, как показывает практика, собственные офицеры повышают мастерство намного быстрее предлагаемого компьютером резерва – главное не потерять членов команды в сражениях.





Собственно бои в SC III делятся на две категории – сюжетные и случайные. Последние попадаются время от времени при перемещении по гексагональной карте квадранта Альфа – это, как правило, несложные задания, и очков престижа за них дают очень немного. Сюжетные же миссии строго последовательны, и как только наступает дата важного для игры события, вас вместе с кораблем перемещают в заданный сектор вселенной, и выбраться из него, не пройдя сюжетную миссию, невозможно. Чем-то это напоминает прогулку на поводке. Свобода действий между миссиями как будто есть, но слишком уж она эфемерна.



Впрочем, сюжет в SC III весьма неплох. События игры происходят вне временных пределов сериалов/фильмов Star Trek, хотя и во вселенной Next Generation. Звездная дата 56200.1. В содружестве с Клингонской империей Земная федерация строит мощнейшую космическую станцию Unity One. Но, похоже, ромулане хотят посеять раздор между союзниками. Не успокаиваются и вездесущие кардиссиане и пираты. Ну и, наконец, как обычно внезапно, появляются Борги. Сюжетные кампании последовательно демонстрируют нам взгляд на конфликт со стороны Клингонской империи, Ромуланской звездной империи и Объединенной федерации планет. В свободных кампаниях, лишенных ключевых миссий, можно играть и за Коллектив Боргов.

В графическом плане SC III не представляет собой ничего особенного. Лично мне графика показалась несколько архаичной, впрочем, как и музыкальное сопровождение. Но корабли узнаваемы, Enterprise имеется, Жан-Люка Пикара озвучивает сам Патрик Стюарт, а что еще надо настоящему треккеру? ■

STAR TREK: STARFLEET COMMAND III
Жанр космическая стратегия
Разработчик Taldren
Издатель Activision
Web-сайт gaming.startrek.com/games/sfc3/

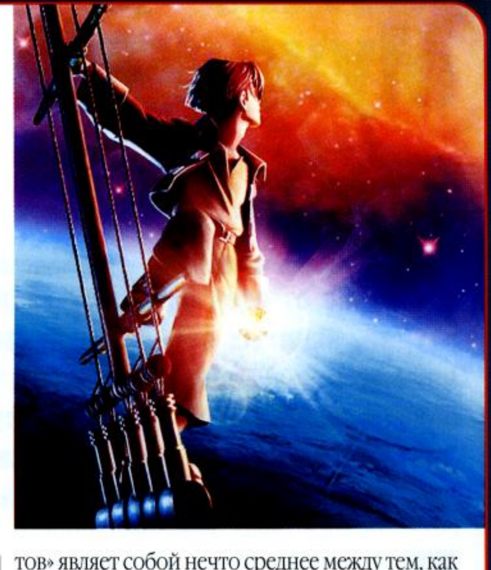
Графика ★★★☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Богатая вселенная; интересный сюжет; ролевые элементы; конструктор кораблей
ПРОТИВ Небогатое графическое и звуковое оформление; ограниченная свобода
ВЕРДИКТ Одна из лучших стратегических игр во вселенной Star Trek

Тайна третьей планеты...

Олег Данилов

Стивенсон по достоинству оценил бы шутку, сыгранную с его романом веселыми парнями из Disney. Перенести место действия «Острова сокровищ» в космос, где гордо дефилируют парусные галеоны-звездолеты, сделать Джона Сильвера киборгом, Бен Гана – роботом, а попугая – аморфным существом неизвестного происхождения... Да, сумели...



Игра, о которой пойдет речь, создана в рамках франчайзинга к недавно вышедшему мультфильму студии Disney «Планета сокровищ». На момент написания обзора фильм у нас в стране еще не показывали, так что о содержании ленты можно только догадываться. Понятно, что сюжет романа изменен до неузнаваемости, космические корабли имеют дизайн парусников XVI века и без соответствующей оснастки летать по эфиру не способны. А о несчастиях, произошедших с главными героями книги, мы рассказали во вступлении.

Treasure Planet: Battle at Procyon – творение во многом уникальное. Во-первых, это первая космическая RTS, сделанная специально для



детей (рейтинг В+). Во-вторых, в отличие от большинства игр по фильмам получилась она весьма неплохой. В-третьих (случай редчайший!), PC-версия оказалась лучше, чем варианты Tresure Planet для других платформ. Ну и, в-четвертых, разрабатывала игру компания, создавшая Homeworld: Cataclysm, и, что неудивительно, в качестве движка использовался engine того самого Homeworld.

Действие Treasure Planet: Battle at Procyon происходит после событий, показанных в мультфильме, так что за сокровищами охотиться не будем. Джим Хокинс только что окончил Академию Королевского флота и получил под свое командование легкий торпедный катер, Джон Сильвер стал его другом, а капитан Амалия дослужилась до адмирала. В пограничье империи начали появляться странные цельнометаллические корабли, которые, естественно, тут же прозвали броненосцами. Королевский флот, неся огромные потери, сражается с неизвестным противником. А тут еще активизировались пираты... Одна отрада – старые враги, проционяне, прислали своего посла для заключения мирного соглашения. Одним словом, сценарий достаточно стандартный для космической стратегии. Сюжет крепкими морскими узлами связывает игру по рукам и ногам, но, честно говоря, особо возмущаться не стоит – это стратегия для самых маленьких.

Итак, понятно, что нам придется, командуя сначала одним кораблем, потом небольшим подразделением, воевать как с пиратами, так и с загадочными броненосцами. Кроме того, в различных миссиях мы будем спасать терпящие бедствия корабли – вытаскивая их из черных дыр, проводя через метеоритные пояса, снимая с мели... Нет-нет, я отлично знаю астрономию, но, согласитесь: в игре, в которой космос бороздят парусники, обязательно должны быть и мели. Логично?!

На самом деле космос в TP выглядит шикарно. Третье измерение у нас отобрали (еще раз напомню – игра для детей), зато оставшиеся два наполнили деталями. В эфире дрейфуют крупные и не очень острова, покрытые растительностью, с расположенными на них городками и базами, резвятся космические киты, летают... птицы и, конечно же, плавают парусники. Внешний вид «космолетов» являет собой нечто среднее между тем, как представляли «летающие корабли» ученые средневековья, и реальными моделями парусников XVI столетия. Выглядят корабли, что Королевского флота, что пиратов, что проционян, весьма стильно и грандиозно. Дизайнер явно не зря ел свой хлеб с маслом. Отлично сделан метеоритный дождь, похожий на обычный (ну нет здесь третьего измерения!), великолепны черные дыры (этакие светящиеся воронки), туманности, солнечные штормы и т. п. Несмотря на почтенный возраст движка, картинку он выдает все еще отличную. Звуковое оформление и музыка тоже на высоте, вот только мне фоновые мелодии почему-то очень быстро надоели, но это, я думаю, дело вкуса.

По геймплею TP – смесь Homeworld с «Веком Парусников». Выбираем корабль, задаем цель – и вперед! Есть управление на уровне флотилии, выбор оружия, к слову, весьма оригинального, которое в основном расположено по бортам. Интерфейс предельно упрощен, кнопки очень крупные, темп игры невысок, одним словом – «Лучшее – детям!». Между миссиями на заработанные очки можно усовершенствовать свой звездолет: поставить новое оружие или нанять более умелый экипаж, что повлияет на маневренность, живучесть и огневую мощь корабля.

Подытоживаем – Treasure Planet: Battle at Procyon удивительно хороша и сбалансирована и понравится как детям, так и взрослым. Единственное, что может раздражать родителей, небольшой размер игры: всего 12 миссий да пяток арен для skirmish и жесткая сюжетная зависимость кампании. ■



TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON

Жанр космическая стратегия
Разработчик Barking Dog Studios
Издатель Disney Interactive
Web-сайт www.disney.go.com/disneypictures/treasureplanet/



ЗА Великолепная стилизованная графика; необычный мир; забавный геймплей

ПРОТИВ Игра катастрофически короткая и сюжетно зависимая

ВЕРДИКТ Отличная детская космическая стратегия на движке Homeworld

Мужчины в трико

Сергей Галенкин

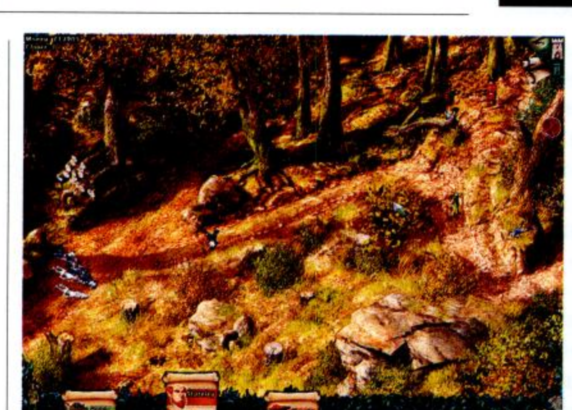
В отличие от всех остальных более или менее заметных игровых студий, занятых сейчас «игранизацией» событий Второй мировой, компания Spellbound обращается то к периоду Дикого Запада, то к похождениям Робин Гуда, то к судьбе Элиота Несса. Такую самодеятельность, выходящую за рамки раскрученных торговых марок, в наше время могут позволить себе далеко не все.

Предыдущий проект отважных немцев на ниве стратегий реального времени вызвал восторженные отзывы прессы и признание покупателей, получив, однако, обидное прозвище «клон Commandos». Гордые разработчики, несмотря на неплохие продажи, очевидно, расстроились и решили в свою следующую игру внести как можно больше отличий, чтобы никому и в голову не пришло сравнивать Robin Hood: The Legend of Sherwood с каким-либо другим продуктом. Это им почти удалось.

Но если бережное клонирование чужой идеи получилось у Spellbound в свое время на твердую пятерку, попытка разнообразить игровой процесс собственными наработками, к сожалению, провалилась. Все хорошее, что есть в Robin Hood, пришло сюда из Commandos, а все недостатки появились в результате самодеятельности Spellbound.

Во-первых, сейчас у нас присутствует некая база в Шервудском лесу, на которой, страшно сказать, имеется возможность собирать ресурсы. Робин Гуд легким мановением руки способен приказать своим веселым парням заниматься охотой, производством стрел или травничеством. Особо удачливых назначаем тренироваться в стрельбе из лука или поединке на мечах.

Главный ресурс – золото, добывается, естественно, не в шахтах, а путем беззастенчивого изъятия у проезжих торговцев и, что самое

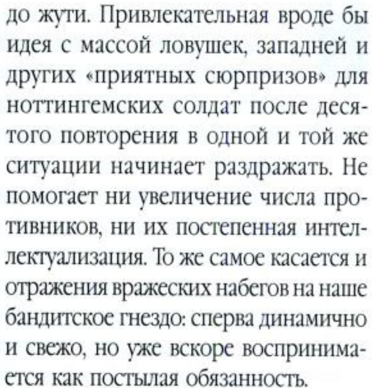




приятное, налоговых инспекторов. Кроме решения хозяйственных проблем, база служит и опорным пунктом для проведения вылазок в окрестные города и к близлежащим дорогам с целью либо выполнения сюжетных заданий, либо банального пополнения собственной казны. Кроме того, иногда приходится защищать свое логово от нападений превосходящих сил противника.

Классические сюжетные миссии очень похожи на аналогичные из Commandos и Desperados, с тем лишь отличием, что тактика их прохождения несколько изменилась. Помнится, ранее мы высчитывали каждый свой шаг, пристально следили за охранниками и старательно избегали любых жертв, чтобы, как ни странно, облегчить выполнение задания. Это есть и в Robin Hood. Но здесь, к сожалению, присутствует и иной скрипт: тотальное истребление всего живого путем расстрела с безопасного расстояния или беспорядочной атаки типа «все на одного».

А вот организация засад на дороге через какое-то время надоедает просто до жути. Привлекательная вроде бы идея с массой ловушек, западней и других «приятных сюрпризов» для ноттингемских солдат после десятого повторения в одной и той же ситуации начинает раздражать. Не помогает ни увеличение числа противников, ни их постепенная интеллектуализация. То же самое касается и отражения вражеских набегов на наше бандитское гнездо: сперва динамично и свежо, но уже вскоре воспринимается как постылая обязанность.



Заслуживает внимания индивидуальный набор бойцов для каждой конкретной вылазки и то, что потеря некоторых из них в бою теперь не грозит преждевременным Game Over. Впрочем, какой нормальный игрок позволит умирать своим подчиненным? Спецвозможности наших ополченцев, кстати, продуманы просто отвратительно. Помните лаконичный, почти идеальный механизм Commandos и Desperados? Забудьте! В мире Robin Hood встречаются разбазаривание казны путем раскладывания кошельков с золотыми, швыряние огрызками яблок в прохожих, поедание бараньих ног и совместное распитие спиртных напитков. Каждый из этих финтов используете вы максимум два раза за всю игру, ограничившись в остальное время более привычными способами решения проблем.

К счастью, все «самопальные» нововведения Spellbound не смогли испортить Robin Hood: The Legend of Sherwood полностью, хотя и сказались на игровом процессе отнюдь не лучшим образом. Искренне надеемся, что в будущем своем проекте, Al Capone, компания не повторит этих ошибок. ■



ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
Жанр RTS
Разработчик Spellbound Studios
Издатель Strategy First
Web-сайт www.RobinHood-game.com



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Интересный игровой процесс; неплохая графика
ПРОТИВ Однообразность; избыток возможностей
ВЕРДИКТ Явный шаг назад по сравнению с Desperados, но, несмотря на это, интересная игра

Quadratisch, praktisch, gut

Сергей Галенкин

В эпоху максимально реалистичных компьютерных развлечений, кичащихся друг перед другом декалитрами крови на квадратный сантиметр или миллионами полигонов на не менее квадратный пиксел, есть другие радости.

Настольные игры все настойчивее и настойчивее проникают на экраны наших мониторов. Теряя при этом в социальном аспекте, они значительно выигрывают в удобстве использования. Согласитесь, довольно сложный механизм подсчета очков в настольной версии Europa Universalis был удачно упрощен в ее компьютерной реализации.

Лучшая настольная игра 2001 года Carcassonne от компании Hans-im-Glueck (что означает «Счастливый Ганс», а вовсе не то, что подумали обладатели ОС Windows) не осталась в стороне от общей тенденции и спустя полтора года после выпуска появилась и в версии для персонального компьютера.

Автором настольной игры является молодой разработчик Клаус-Юрген Врие. Корпоративная легенда гласит, что эта оригинальная идея возникла у него после посещения городка Каркассон на юге Франции, который прославился своими архитектурными памятниками и грандиозным замком. Замок этот строился по частям, и очень часто следующий архитектор был совершенно не знаком с планами предыдущего. К тому же, крестовый поход против альбигойской ереси внес свой вклад в и без того чрезвычайно оригинальную архитектуру Каркассона.

Необычная, если не сказать странная, «организация» замка настолько заворожила Клауса-Юргена, что в результате он создал игру с интересной и очень непривычной механикой.

Вначале Carcassonne жутко напоминает все эти разрезные пазлы, складыванием которых развлекались в детстве почти все. Квадратные фишки («Quadratisch, praktisch, gut!») выкладываются на стол в случайном порядке, но каждый следующий элемент должен соответствовать предыдущим и прикладывается к ним только определенной стороной – либо замком, либо дорогой, либо просто зеленым полем, почти как в домино. Постепенно на карте появляются города, тракты, монастыри и зеленые угодья – таким явился Клаусу-Юргену округ Каркассон.

Законченные участки приносят очки, причем не тому, кто их построил, а тому, кто их контролирует. Для этого каждый игрок выставляет на поле своих вассалов: замки – рыцарям,



монастыри – монахам, землю – рабочим, а дороги – разбойникам. Такой своеобразный реверанс в сторону автоинспекции. На самом деле вассалы не имеют такой жесткой специализации, и игрок волен распорядиться семью своими подчиненными, как ему будет угодно.

Если вам вдруг показалось, что игра являет собой очередную скучную головоломку, спешу вас обрадовать. Важное отличие – игроков должно быть несколько. Во что превращается пасторальный пейзаж в руках двух-пяти «архитекторов», знают только жители Каркассона и некоторые удачливые туристы. Искусство выложить очередную фишку таким образом, чтобы испортить настроение максимально возможному числу других игроков, осваивается не сразу, однако приносит массу удовольствия.

Собственно, имея такой превосходный материал на руках, Луганской фирме «Меридиан-93» оставалось только бережно перенести игру на компьютер. Что и было сделано просто великолепно. Разумеется, графика здесь плоская, хотя и прекрасно масштабируется (трехмерная графика в карточной игре – уж увольте!). Несколько расстроил звук – средневековые мелодии получились немного пресными, впрочем, игра подобно GTA3 позволяет настроить список композиций (последний альбом De|Phazz отлично подходит неспешному ритму интеллектуального поединка), так что это не представляет собой какой-либо проблемы.

И главное: игра поддерживает массу многопользовательских режимов, включая невероятно затягивающий Internet-ладдер (режим с подсчетом глобального рейтинга игроков). В основе поединков лежит популярная система ELO, что всегда позволяет найти себе оппонента соответствующего уровня.

В итоге мы получили идеальную альтернативу самым народным Lines, «Косынке» и «Саперу» – не менее затягивающую, однако на порядок более интересную и умную игру. ■

CARCASSONNE

Жанр головоломка

Разработчик Meridian'93

Издатель Koch Media

Web-сайт www.carcassonne-online.com



ЗА Затягивающий геймплей; прекрасный сетевой режим; простые правила

ПРОТИВ Не совсем удачный звук

ВЕРДИКТ Прекрасная компьютерная реализация лучшей настольной игры 2001 года

Дзюбей – повесть о самурае

Сергей Светличный



Помнится, в свое время Onimusha Warlords оказалась первой действительно хорошей игрой для Sony PlayStation 2 (до нее там были совершенно невразумительные проекты, никак не способствовавшие росту популярности этой игровой системы). Соответственно, в выходе продолжения никто не сомневался – все-таки Capcom не та компания, которая позволит раскрученному имени кануть в Лету.

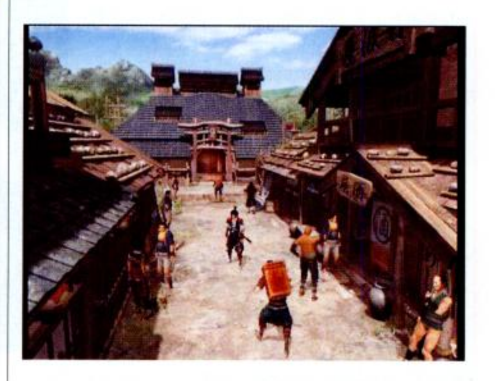
Итак, со времен первой части прошло 13 лет, и под нашим началом теперь оказывается молодой воин Дзюбей Ягю, чью деревню вырезает под корень армия демонов, посланная великим и ужасным даймё Нобунагой. Разумеется, наш герой не может этого простить и идет на него войной – благо, Дзюбей не так прост, как кажется на первый взгляд, и на самом деле является сыном некоей они (она тоже, по большому счету, демон, но другой... Впрочем, в тонкости японской мифологии здесь лучше не вдаваться). Кстати, тут уместно отметить, что если свою внешность главный герой получил от уже покойного японского актера Юсаку Мацуда (а вовсе не от Брюса Ли, как можно подумать, посмотрев на скриншоты), то имя ему, судя по всему, досталось от Ягю Дзюбея Мицуёси – полулегендарного мастера кэндзюцу и ниндзюцу, жившего в конце 16 века (любителям аниме он должен быть знаком по фильму Ninja Scroll).

Начнем, пожалуй, с графики. Видеозаставки в Onimusha великолепны: предыдущий безусловный лидер, Final Fantasy X, хоть и удержалась на троне, но заметно нервничает. Графика в самой игре также выглядит на все сто: отличные модели, шикарнейшая анимация (похоже, что все движения сняты с помощью motion capture – причем их очень и очень много)... Разве что поначалу разочаровывает тот факт, что бэкграунды в игре плоские – однако к этому быстро привыкаешь, тем более что они весьма хорошо анимированы, и ощущение «статичных обоев» не возникает практически никогда. К тому же в полном 3D реализовать настолько детальную обстановку было бы просто невозможно.



Игровой процесс во многом схож с прочими творениями Capcom – в первую очередь, конечно, с Resident Evil. Но Onimusha 2 пошла гораздо дальше бессмертной формулы «Побольше врагов, поменьше загадок» – и благодаря энному количеству NPC, а также возможности улучшать характеристики оружия иногда даже напоминает Action/RPG.

Кстати, об NPC. Надо сказать, что обзывать их этой аббревиатурой как-то не хочется: уж очень они получились живыми, яркими и уникальными личностями, ничуть не напоминающими бессловесных созданий из других игр. У каждого из этих персонажей есть свое прошлое, свой характер, свое отношение к главному герою. Причем последний параметр зависит в том числе и от вас – в игре имеется оригинальная система «подарков» (вам разрешено дарить им самые разные вещи – от оружия и доспехов до книг по истории Японии или только что вылупившегося цыпленка), которая позволяет изменять их отношение к вам, а это, в свою очередь, сказывается на сюжете. Чем лучше к вам относится тот или иной персонаж, тем чаще он будет появляться по мере прохождения игры – более того, временами вы сможете брать управление им в собственные руки. Вообще, нелинейность у Onimusha 2 достаточно высока: по завершении игры, например, я получил доступ к «дереву сюжета» со всеми ветвлениями и ключевыми точками и узнал, что увидел... лишь половину Onimusha 2. Нечего и говорить, что я тут же взялся за повторное прохождение – и нашел достаточное количество отличий, чтобы снова пройти ее до конца.



Но главное, что «держит» игрока за консолью и отпускает только далеко за полночь, – это, конечно, не сюжет или графика, а боевая часть. Заставка перед началом игры, в лучших традициях Capcom, честно предупреждает «о содержащихся сценах откровенной жестокости и насилия» – и, что характерно, не обманывает и на сей раз. Бои затягивают неимоверно, Дзюбей под нашим чутким руководством с кошачьей грацией прокладывает себе дорогу сквозь несметные полчища монстров самых причудливых форм, и оторваться от этого процесса невероятно тяжело. Увы, игра очень коротка – полное прохождение занимает всего около 10 часов – однако высокая replayability частично устраняет данный недостаток. К тому же заключительный ролик с многообещающей фразой «Onimusha 3 – coming soon» говорит о том, что это был не последний наш визит в средневековую Японию... ■

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Жанр action/adventure

Платформа Sony PlayStation 2

Разработчик-издатель Capcom Entertainment

Web-сайт www.capcom.com/oni2/oni2_teaser.htm



Графика ★★★★★

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★★★

НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Великолепная графика; интересный сюжет; увлекательный игровой процесс

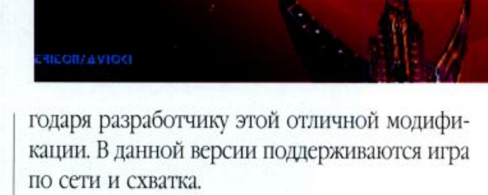
ПРОТИВ Отсутствие поддержки аналогового джойстика

ВЕРДИКТ Достойный соперник Devil May Cry

В ожидании... Моды к Homeworld

Ростислав Панчук

Великолепная игра Homeworld, вышедшая в далеком 1999 году, и сегодня не собирается покидать трон лучшей космической стратегии всех времен и народов. Возможно, недавно появившиеся O.R.B., Hegemonia: Legions Of Iron и ожидаемая Imperium Galactica III вместе со зреющей в недрах Relic Homeworld 2 найдут отклик в душах игроков, будущее покажет. Пока что сердца космических стратегов безраздельно принадлежат Homeworld. Значит, самое время поиграть в модификации этой замечательной игры, созданные многочисленными фанатами.



Всего было анонсировано более 40 разнообразных модов к Homeworld, но значительная их часть безвременно скончалась. Только половина сумела дойти хотя бы до стадии бета-версии, а до финального релиза добрались лишь немногие. С наиболее интересными из них мы и познакомим вас в этом обзоре.

РАСШИРЯЕМ HOMEWORLD

Сначала рассмотрим моды под условным названием Homeworld Advanced, вносящие в оригинальную игру новые возможности, модели кораблей, ранее недоступные расы. Следует сразу отметить, что для нормальной работы абсолютно всех модификаций необходим Homeworld версии 1.05 – в противном случае они просто не будут работать.

Turanic Raiders Mod

Web-сайт www.strategyplanet.com/piratesmod/turanic/index.shtml

Адрес загрузки members.tripod.com/raidersmod/1.051.zip

Размер загружаемого файла 9 MB

Это мод, позволяющий играть за межзвездных пиратов-рейдеров, изрядно портящих жизнь игроку в первых миссиях Homeworld. Автор модификации воссоздал все боевые единицы рейдеров, которые встречаются в оригинальной кампании. Теперь они доступны в сетевой игре или схватке (skirmish), что весьма благотворно отражается на играбельности. Собственного однопользовательского режима у мода нет. Впрочем, это «врожденная болезнь» почти всех модификаций Homeworld из-за, скажем так, технических особенностей оригинала; то же касается и невозможности увеличить количество воюющих сторон. Правда, несколько наиболее отважных «модостроителей» собираются создать свои собственные кампании, но что из этого получится, покажет время.



Turanic Raiders Mod

Kadesh Mod



Web-сайт home.wtal.de/host

Адрес загрузки home.wtal.de/host/KadeshMODV2.1.4.exe

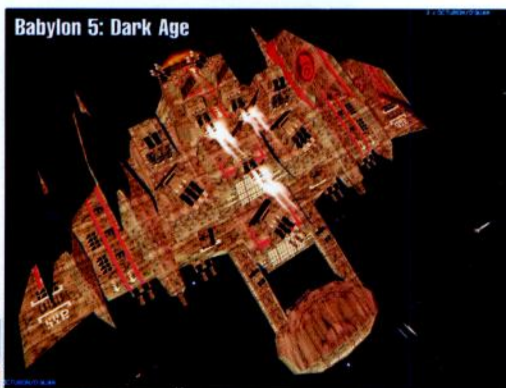
Размер загружаемого файла 3,31 MB

Думаю, комментарии здесь излишни – все фанаты HW помнят те две насыщенные адреналином миссии (хотя нечего скромничать, другие задания в Homeworld были не менее интересными), где игроку приходилось отбиваться от полчищ юрких истребителей Хранителей Сада Кадеша. Вероятно, у каждого игравшего тогда возникло желание покомандовать и необычным игловидным материнским кораблем, и другими такими же эффектными боевыми единицами Хранителей. Мечты рано или поздно сбываются, на сей раз благодаря разработчику этой отличной модификации. В данной версии поддерживаются игра по сети и схватка.

Kadesh Mod

МИР «ВАВИЛОН 5»

Как оказалось, вселенная Вавилона среди модостроителей пользуется не меньшей популярностью, чем, например, «вечнозеленый» Star Trek. Особенно приятно то, что все четыре существующие на данное время разработки успешно «доросли» до релиза, а их авторы продолжают радовать фанатов все новыми проектами.



Babylon 5: Dark Age

Babylon 5: Total Conversion

Web-сайт mods.firstones.com/homeworld/news.shtml

Адрес загрузки mods.firstones.com/homeworld/files/B5TCv35br3_22-09-2001.zip

Размер загружаемого файла 8 MB

«Изюминкой» мода является наличие аутентичной музыки (ее нужно загрузить отдельно), взятой из официального проекта игры по мотивам «Вавилон 5», закрытого Sierra еще в 1999-м... К сожалению, осуществлению наполеоновских планов разработчику помешала учеба в университете, и он не успел завершить начатое. И хотя несколько моделей кораблей так и остались недоработанными, с играбельностью в этой модификации все в порядке. Как вам понравится битва в гиперпространстве или защита родной станции от полчищ теней?


Babylon 5: Great Wars

Babylon 5: Movements Of Fire And Shadow

Web-сайт www.tgu.org.uk/users/mofas

Адреса загрузки www.tgu.org.uk/users/mofas/Downloads/MOFASbeta0_2.zip; www.tgu.org.uk/users/mofas/Downloads/DVbeta0_2r1.zip

Размер загружаемого файла 5,5 MB/3,5 MB

Несмотря на то что этот проект самый «юный» из всех существующих, разработчики взяли очень резвый старт и за каких-то несколько месяцев уже представили на суд общественности сразу два мода. Они позволяют играть на стороне теней и людей в оригинальной Homeworld (собственно Babylon 5: M.O.F.A.S.) и в Homeworld: Cataclysm (мод Dark Vengeance), где место Тварей (Beast) займут приспешники обитателей Zhad'um – империя Drakh.

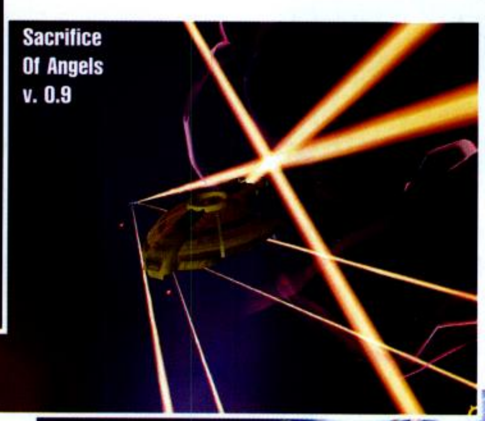
Babylon 5: Dark Age

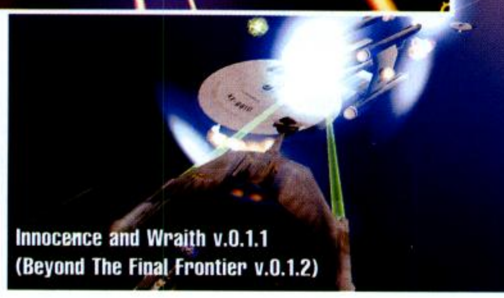
Web-сайт www.tgu.org.uk/users/darkage/darkagesite/indexmain.html

Адрес загрузки www.tgu.org.uk/users/darkage/darkagesite/darkage1_mod_fullrelease.zip

Размер загружаемого файла 16,8 MB

Один из наиболее масштабных проектов, создаваемых для Homeworld. На данный момент в разработке находятся три мода, а один даже успел дойти до стадии финального релиза. К сожалению, в любой модификации Homeworld возможны лишь две воюющие стороны, поэтому в проектах вроде этого, где количество рас больше двух, авторы вынуждены создавать несколько модов. Итак, Dark Age 1 посвящен противостоянию Центаврийской империи и теней, внезапно напомнивших о себе спустя 40 лет после их поражения от объединенных сил Земного Альянса, Федерации Minbari и ворлонов. В то же время, в 2305 году, союзники теней Ragash'Il'Rak начали войну против Земли и ее колоний, постепенно вовлекая в конфликт все новые и новые расы... Их мы сможем увидеть во второй инкарнации этой эпопеи. Специально для владельцев Homeworld: Cataclysm разрабатывается Dark Age 3, действие в котором происходит через два десятилетия после нелегкой победы над тенями. На этот раз угрозу представляет само гиперпространство, «раненное» космическим веществом через многочисленные «дыры» на месте разрушенных во время жестоких битв врат. В ответ оно начинает продуцировать «антитела» – Стражей, уничтожающих все перемещающиеся в гиперпространстве корабли.


Sacrifice Of Angels v. 0.9


Innocence and Wraith v.0.1.1 (Beyond The Final Frontier v.0.1.2)

Лишь Федерация Minbari достаточно сильна, чтобы противостоять им и найти первопричину их возникновения...

Babylon 5: Great Wars

Web-сайт www.b5mods.com

Наиболее известный в Сети проект, посвященный «Вавилон 5». Больше всего Great Wars поражает именно своей глобальностью – его создатели твердо решили превратить Homeworld в сагу о затерянной в глубинах Галактики космической станции, ставшей центром важнейших событий во Вселенной. Итак, нас ожидают целых 10 кампаний, сгруппированных в 5 модификаций, но до их завершения еще далеко – все свои силы разработчики бросили на первую часть игры, посвященную сражениям между Нарном и Центаврой. Эпизодов гражданской войны между правительством Земли и Вавилоном, а также войны с тенями придется немного подождать, но самые нетерпеливые игроки уже сейчас могут на сайте проекта загрузить ранние версии модов, а также вступительные видеоролики к ним.

ВЕЗДЕСУЩИЙ STAR TREK

Конечно, данный обзор был бы неполным, если бы в нем не присутствовало заветное словосочетание Star Trek. Причина столь высокой активности фанатов вселенной Star Trek оказалась весьма банальной – не научилась еще Paramount делать хорошие игры (ST: Elite Force и Bridge Commander не в счет), вот и вынуждены игроки сами творить свои мечты.

Sacrifice Of Angels v. 0.9

Web-сайт www.tgu.org.uk/users/trek-hw

Адрес загрузки www.tgu.org.uk/users/trek-hw/downloads/SoAv_9.zip

Размер загружаемого файла 13 MB

Наиболее завершенный проект из вселенной Star Trek, позволяющий играть на стороне Федерации и Доминиона. Больше всего поражает внешний вид мода – разработчики полностью переработали интерфейс оригинала и внесли множество нововведений, действительно создав новую игру. Однопользовательской кампании пока нет (ее обещают в финальной версии 1.0), зато сетевая игра и skirmish полны приятных неожиданностей и позволяют играть за все известные расы Star Trek и Homeworld.

Innocence and Wraith v.0.1.1 (Beyond The Final Frontier v.0.1.2)

Web-сайт www.tgu.org.uk/users/trek-hw

Адрес загрузки www.tgu.org.uk/users/spuppy/files/IaW/IaWv011.zip www.tgu.org.uk/users/spuppy/files/btff/btffv012.zip

Размер загружаемого файла 4,24 MB/4,7 MB

Другой мод Star Trek для Homeworld, добавляющий в игру новые расы – Федерацию Земли и альянс клингонов и ромулан. Чтобы не разочаровывать поклонников Homeworld: Cataclysm, создатели мода «портировали» его и на эту игру, изменив название на Beyond The Final Frontier. Несмотря на раннюю стадию разработки, в модификации уже присутствуют почти все модели юнитов, а авторы обещают все новые и новые «вкусности».

В ДАЛЕКОЙ, ДАЛЕКОЙ...

Странно было бы, если бы такая великолепная космическая стратегия, как Homeworld, не привлекла фанатов Star Wars. Модификации игры и в этой популярной вселенной имеются на просторах Сети.

Star Wars New Rebellion v.7.0

Web-сайт www.tgu.org.uk/users/swfa

Адрес загрузки www.modfactory.net/mirror/SWFA/swnrbetav70.exe

Размер загружаемого файла 9 MB

Еще один «крик души», на этот раз отчаявшихся поклонников «Звездных войн». Ренегаты из Lucas Arts давно уже перешли на рынок консолей, продуцируя в несметном количестве низкопробные аркады и напрочь забыв о PC. Вот и вынуждены фанаты сами разрабатывать игру своей мечты, надо сказать, весьма удачно. Правда, до конца окунуться в перипетии войны между повстанцами и Империей не позволяют несколько неисправленных ошибок и незавершенная однопользовательская кампания, но это неизбежный недостаток всех бета-версий. Ждем следующего релиза мода, который должен выйти в ближайшее время. ■



Сначала поздравим нашего пациента с двумя круглыми датами (40-летие появления супершпиона Ее Величества на большом экране и выход 20-го фильма о бессмертном герое Яна Флеминга), а потом уже приступим к его препарированию.

Любой киноэпизод полного невероятных приключений боевого пути агента 007 традиционно построен по жесткой заданной схеме и, следовательно, просто обязан иметь соответствующие ей атрибуты. Поэтому наша раздача звезд новой истории о Бонде, Джеймсе Бонде, будет проведена исходя именно из таких представлений.

Начнем, естественно, с главного героя. Для Пирса Броснана это уже четвертый опыт воплощения образа народного любимца. Можно согласиться с тем, что сегодняшний Бонд покруче, чем в «Золотом глазе» или «Завтра не умрет никогда». Понятное дело, пережить ему довелось в этом фильме немало: и плен с пытками у злобных северокорейцев, и предательство, и лишение престижных двух нулей в кодовом имени. И все же Броснану еще очень далеко до «классического» Шона Коннери или «суперироничного» Роджера Мура. Но половинку звезды он заслужил честно.

В номинации «Девушки Бонда» представлены две очаровательные особы. Сцена, когда агент Джинкс (Холли Берри), демонстрируя свои соблазнительные формы, аки Афродита появляется из пены морской, навевает ностальгические воспоминания об облаченной в аналогичное бикини самой первой «девушке Бонда» Урсуле Андрес из ленты «Доктор Но» сорокалетней давности. И в конце концов «оскароносица» Берри доказала, что она настоящий динамит в исключительно привлекательной и сексапильной упаковке. Я бы даже расщедрился на полторы звезды, но, думаю, хватит и одной. Еще половинку выдадим молоденькой (и весьма эффектной) блондиночке Розамунд Пайк. Ее пиарщица-агентесса Миранда Фрост вполне соответствует «бондовским» стандартам.

Злодеи на сей раз имеют северокорейское происхождение: сын видного тамошнего генерала, сменивший благодаря генетической операции свою внешность, назвавшийся промышленником Густавом Грейвсом и задумавший покорить мир с помощью космической системы «Икар» (снова легкий намек на некоторые темы прошлого – «Золотой глаз», «Лунный гонщик»), и его правая рука Цао. Прямо скажем, нет в них той харизматичности, которой обладали знаменитые Блофельд или Голдфингер. Ползвезды, не больше.

Экзотичность и живописность мест, где происходит действие, тоже не последний фактор популярности «бондианы». На сей раз нас опять изрядно помотают по земному шарику (Северная Корея, Гонконг, Куба, Лондон, Исландия), но более чем на полбалла «сеттинги» не потянут.

Еще одна любимая тема. Гений изобретательства «Кью» и его неповторимые гэджеты. Один из безумных «монтипайтоновских» ребят Джон Клиз стал достойным преемником покойного Дэсмонда Лэвелина, игравшего Q почти 40 лет. Что бы Бонд делал без уникального, умеющего становиться невидимым Aston Martin? А уж музей технических раритетов из прошлых приключений агента 007 – действительно отличная находка. Заслуженная звезда.

Бондиана без сцен, которые принято характеризовать английским словом «action» – нонсенс, а солидный вес этого фактора в общей оценке неоспорим. Нам показалось, что в «Умри, но не сейчас» наблюдается явный перебор с количеством взрывов и прочих пиротехнических эффектов. И все-таки на звезду мы решили расщедриться, ибо впечатлений не просто много, а очень много: великолепный серфинг, шикарное побоище на ховеркрафтах, «дуэль» между Бондом и Грейвсом в фехтовальном клубе, которым, между прочим, управляет некая Верити в исполнении «той самой» Мадонны.

Увы, это имя подводит нас к самой печальной части обзора. Музыка и песня. Во все времена исполнение заглавных композиций к 007-ным фильмам доверялось только суперзвездам, среди которых Том Джонс, Тина Тернер, Пол Маккартни. А кавалерственная дама Ширли Бэсси была удостоена такой чести трижды! Не спорю, Мадонна тоже относится к сонму поп-элиты. Но если бы меня попросили ранжировать песни ко всем двум десяткам фильмов из «бондианы», то опус, написанный и спетый Мадонной на фоне вступительных титров «Die Another Day», не поднялся бы выше последней строчки в этом Top 20. А значит — долой звезду!

Применив свои математические навыки, сделайте подсчет — и вы убедитесь, что в итоге юбилейный «Бонд» получает твердую четверку. ■

DIE ANOTHER DAY
(«УМРИ, НО НЕ СЕЙЧАС»)

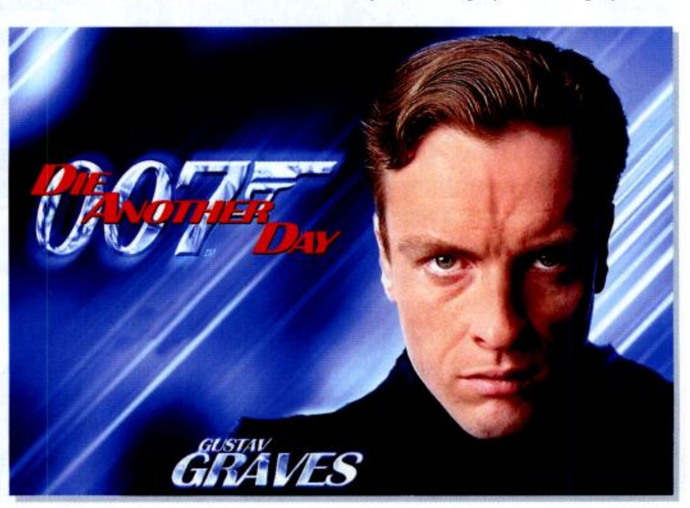
★★★★☆

Компания
XX Century Fox/MGM, 2002

Web-сайт www.dieanotherday.com

Режиссер Ли Тамахори

В ролях Пирс Броснан (Джеймс Бонд), Холли Берри (Джинкс), Тоби Стефенс (Густав Грейвс), Рик Юн (Цао), Розамунд Пайк (Миранда Фрост), Джуди Денч («М»), Джон Клиз («Кью»)





Тьма сгустилась над всемирно известной школой чародейства и волшебства Хогвартс и окутала ее факультеты, аудитории, лестницы и залы атмосферой ужаса. Список жертв таинственного злоумышленника растет, причем в числе пострадавших не только ученики, но даже кошка и призрак. Да уж, нелегким выдался для «мальчика, который выжил» и его верных друзей второй год обучения...

В первой книге (фильме) нас в общем-то вводили в курс дела, знакомили с главными персонажами и излагали, так сказать, затравку всей многотомной истории. Создатели второй серии (а поставил ее тот же самый Крис Коламбус) уже могли позволить себе не отвлекаться от детективно-триллерной фабулы. Поэтому, характеризуя новый фильм, нельзя обойтись без слов «больше и меньше». Больше динамики, больше саспенса, больше спецэффектов (особенно впечатляют сцены в паучьем логове), меньше приторности, слащавости и дидактики. И к тому же на этот раз удалось более четко следовать сюжету литературного первоисточника.

Повзрослевшая троица неразлучных друзей столь же хороша, как и год назад. Надо сказать, что заметно выросло актерское мастерство Дэниэла Рэдклиффа, исполнителя роли Гарри (может быть потому, что в «Тайной комнате» на его долю выпал намного более благодатный материал). А вот Руперт Гринт, играя рыжеволосого Рона Уизли, на наш взгляд, несколько увлекается повторением удачных приемов, найденных год назад. О Гермионе лучше не спрашивайте! Не смейтесь, но это предмет наших тайных воздыханий, и нам оставалось только сожалеть о том, что сцен с участием милашки-отличницы в фильме не так уж много.

Среди актеров, исполняющих роли новых действующих лиц, блеснул (как и положено его герою Златопусту Локонсу) знаменитый своими шекспировскими экранизациями режиссер и актер Кеннет Брана. И наконец, ни в коем случае нельзя не отметить CG-персонажа домового эльфа Добби. Критики сошлись во мнениях, что у Джар Джар Бинкса появился неслабый конкурент.

Завершу краткий обзор рекомендацией смотреть этот фильм только в кинотеатрах (или через много месяцев, когда появится DVD-издание). Причина простая – звук, звук и еще раз звук. ■

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS («ГАРРИ ПОТТЕР И ТАЙНАЯ КОМНАТА»)

★★★★☆

Компания Warner Bros, 2002

Web-сайт www.harrypotter.com

Режиссер Крис Коламбус

В ролях Дэниэл Рэдклифф (Гарри Поттер), Руперт Гринт (Рон Уизли), Эмма Уотсон (Гермиона Грейнджер), Ричард Харрис (Дамблдор), Мэгги Смит (МакГоннагал), Робби Колтрейн (Хагрид), Алан Рикман (Снейп), Кеннет Брана (Златопуст Локонс), Джейсон Айзекс (Люциус Малфой)

AVALON («АВАЛОН»)

★★★★☆

Компания Bandai Visual, 2001

Web-сайт www.avalon-movie.com

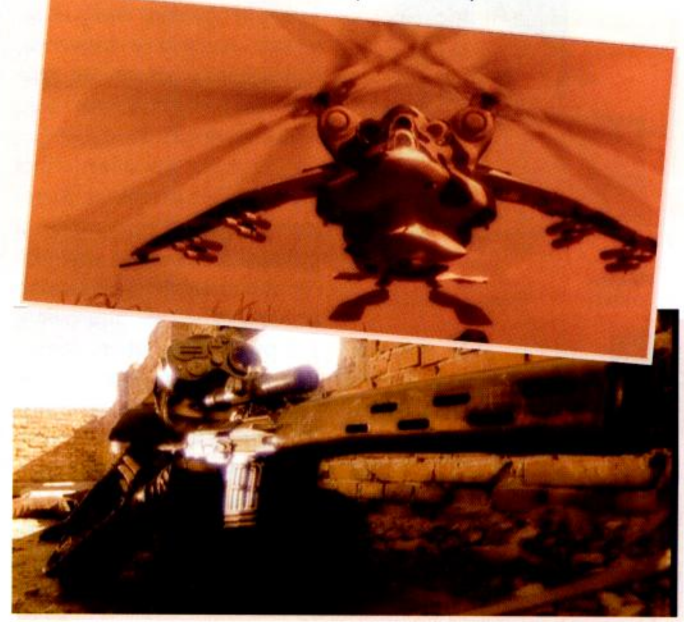
Режиссер Мамору Осии

В ролях Малгожата Форемняк (Эш), Владыслав Ковальски (Game Master), Ежи Гудейко (Мэрфи), Дариуш Бискупски (Бишоп)

Недалекое будущее, молодежь повально увлечена новомодной игрой «Авалон», проистекающей в виртуальной реальности. Игра незаконная и, похоже, небезопасная для здоровья, но это ничуть не мешает ее популярности. Здесь есть свои кланы, свои профессиональные игроки, зарабатывающие на жизнь победами на виртуальных боевых полях, и даже свои легенды – например, о некоем секретном уровне, игра на котором смертельно опасна, но сулит совершенно невероятные призы. На его поиски отправляется главная героиня фильма – молодая девушка Эш, один из лучших игроков «Авалона», бывший боец легендарного клана Мастеров...

«Авалон» – очень необычный фильм. Для начала, его снимала японская группа кинематографистов, причем снимала в Польше. Так что никакого Голливуда здесь и близко нет, от американских блокбастеров на модную тему («Матрица» и иже с нею) фильм бесконечно далек несмотря на задействованную в батальных сценах польскую армию (ирония судьбы – в фильме о виртуальной реальности использовались совершенно реальные танки и вертолеты). Компьютерные спецэффекты хоть и присутствуют, но глаза не мозолят и необходимы только для того, чтобы зритель не забывал, что действие происходит все-таки в «виртуале». Динамичный сюжет (да что там динамичный – сколько-нибудь связный) в «Авалоне» отсутствует как класс. Фильм, по сути, представляет собой последовательность образов, складывающихся в неприглядную картину приходящего в упадок мира – мира, от которого отвернулись люди, предпочтя уйти в такую красивую и манящую виртуальную реальность.

Примечательно, что создатели «Авалона» избежали соблазна снять «фильм-предостережение». Они никого и ни от чего не предостерегают и не поучают, в фильме совершенно отсутствуют мотивы вроде «смотрите, что будет, если вы не образумитесь». Нам просто показывают возможное будущее человечества – не больше и не меньше. Концовка – неожиданная и в то же время совершенно закономерная – оставляет сюжет открытым, но не для того, чтобы впоследствии можно было снять сиквел. Просто это стиль создателей «Авалона» – режиссера Мамору Осии и автора сценария Казунори Ито, чья предыдущая работа – японский анимационный фильм Ghost in the Shell – давно уже стала культовой. ■



СЕКРЕТЫ BIOS

★★★★★

А. В. Трасковский. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 400 с., ил.

В центре внимания автора книги находится вполне самостоятельный и очень важный компонент компьютера – BIOS. Его работа скрыта от пользователя за «кулисами» относительно простых действий ОС, но без знакомства с ним невозможно ориентироваться во взаимосвязях аппаратуры и программного обеспечения, т. е. действительно понимать работу компьютера.

В книге достаточно глубоко изложены все значимые вопросы, касающиеся функционирования и настроек BIOS. Многочисленные описания действий, вызываемых установкой той или иной опции, систематизированы и сгруппированы по конкретным аппаратным средствам, к которым они имеют отношение. Много внимания уделено диагностическим сообщениям. Достоинством книги является также то, что в ней освещены смежные вопросы, непосредственно примыкающие к теме BIOS: особенности материнских плат, технологии разгона, охлаждение компьютера и т. д.

Вместе с тем книга написана весьма просто, понятно для неспециалистов. В целом она представляется весьма интересной и полезной. ■



VISUAL C++.NET ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

★★★☆☆

Майкл Хаймен, Боб Арнсен. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 288 с., ил.



В этой книге, посвященной новой перспективной среде программирования C++.NET, затронуто множество вопросов: тут и теория программирования, и введение в C++, и отличительные особенности версии .NET, и практическая работа.

Но, как для учебного пособия, материал подобран не совсем удачно. Дозирование информации и последовательность изложения выбраны не лучшим образом, поэтому книгу сначала надо прочесть полностью и уж потом пытаться разобраться в конкретных вопросах. Похоже, у авторов получилось не пособие для практического изучения C++.NET начинающими программистами, а, скорее, «реферат» о языке. Это характерно, например, для раздела по изучению объектно-ориентированного программирования. Недостаток усугубляется не слишком большим объемом книги, и его не удается устранить даже включением немалого количества примеров.

Так что начинающие программисты из-за нечеткости подбора материала и изложения «обо всем понемногу» наверняка найдут книгу не слишком доступной для понимания. Для опытных же пользователей вряд ли будет достаточной глубина изложения. ■



HTML И XHTML. ПОДРОБНОЕ РУКОВОДСТВО

★★★★☆

Чак Муссиано, Билл Кеннеди. – 4-е изд. – СПб.: Символ-плюс, 2002. – 752 с., ил.



По XHTML, этой важной современной модификации HTML, написано немного книг. Издание отличается солидным объемом и хорошо продуманным, понятным и полным, слегка многословным изложением. Изучение HTML и XHTML в нем происходит параллельно с использованием достаточного количества простых примеров. Специально выделенная глава советов содержит много полезных указаний по оформлению разрабатываемых HTML-продуктов, облегчающих применение языковых средств и ускоряющих изготовление документов.

Компактных пособий для начального обучения книга не заменяет – в ней нет сокращенного вводного курса, как это зачастую делается в подобного рода изданиях, но зато предусмотрены средства для облегчения ориентации в материале. Благодаря удачной архитектонике и рубрикации, а также хорошей системе навигации книга может использоваться как справочник.

В руководстве много солидных и полезных приложений: краткий справочник по тегам, грамматика HTML и т. д. Особенно удачен компактный и удобный справочник – перечень тегов и атрибутов HTML и XHTML. Книга, в целом, стоит потраченных на нее денег и времени. ■

PHOTOSHOP 7 ДЛЯ WINDOWS

★★★★☆

Элейн Уэйнманн, Питер Лурекас. – М.: ДМК-Пресс, 2002. – 752 с., ил.



Это книга с невероятным количеством рисунков. На каждой странице их, как правило, несколько. Тематика иллюстраций весьма разнообразная – здесь и экраны программы, и прокомментированные изображения элементов инструментария, и, конечно же, примеры рассматриваемых действий. Тексты описаний, касающиеся рисунков, приводятся тут же в соседней колонке. Зачастую это достаточно простые пошаговые инструкции по применению инструментов, о которых идет речь, – совместно с рисунками они создают удобные и эффективные учебно-методические единицы.

В общем, как и заявлено авторами, эта книга – не о рисовании, а о программе и ее возможностях. Теоретические вопросы в ней освещены относительно кратко. Вряд ли здесь вы найдете советы по достижению тех или иных художественных эффектов, зато практические действия легко изучить на наглядных примерах. Можно также пользоваться книгой как справочником. Для этого, в частности, приведено большое приложение – перечень «горячих» клавиш. Для такой сложной программы, как Photoshop, это весьма существенно. ■